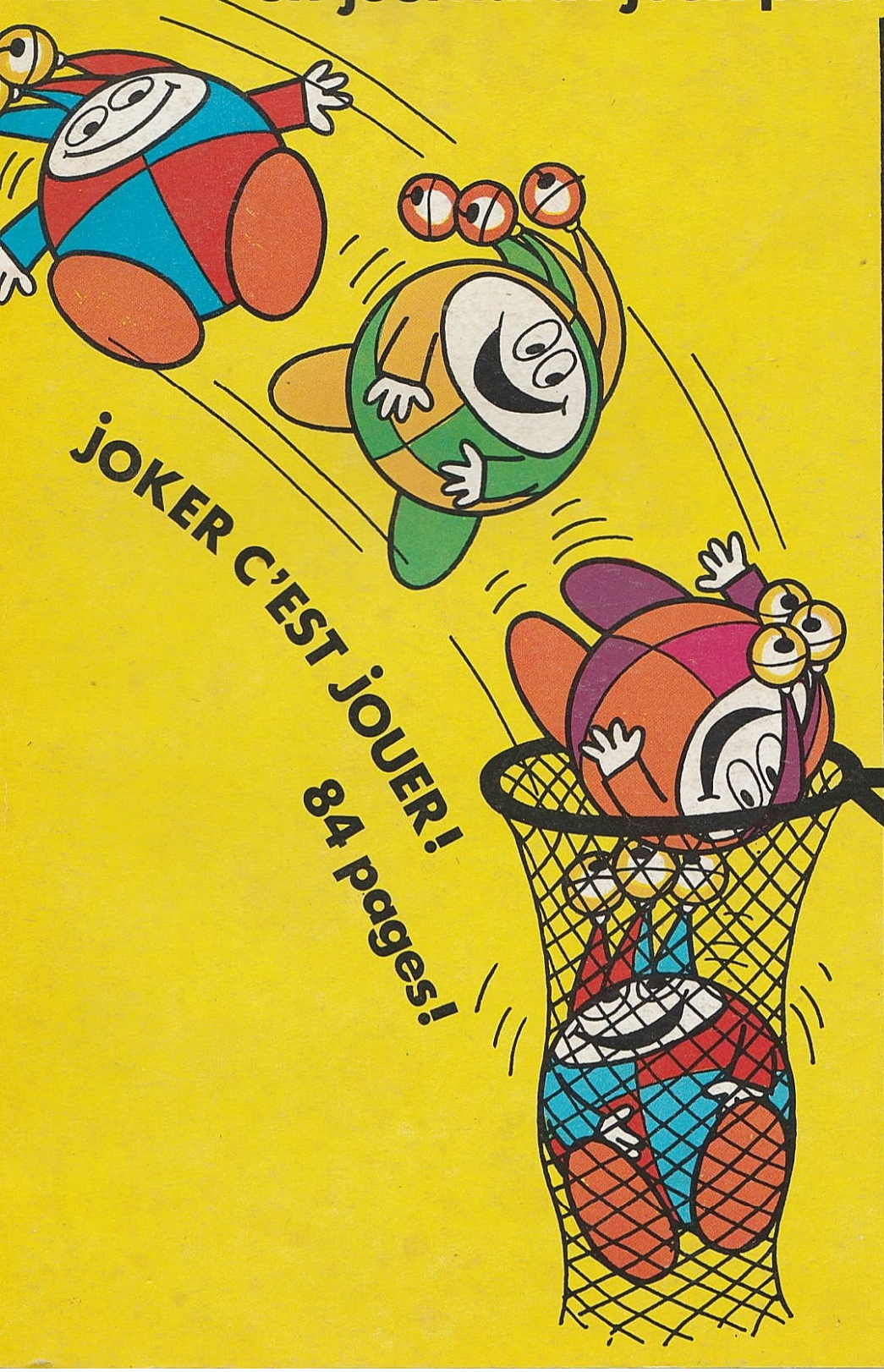
14

6F MENSUEL

BELGIQUE 50 FB/CANADA 1.25$/SUISSE 4 FS

joker

un journal de jeux pour tous les âges



JOKER C'EST JOUER!
84 pages!

des jeux d'adresse

•

des messages secrets

•

des énigmes policières

•

des jeux chiffrés

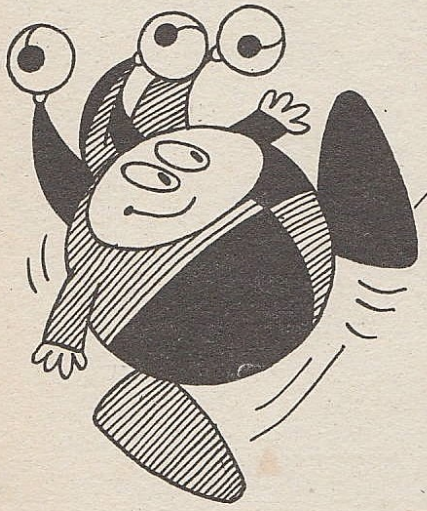
•

1 concours

•

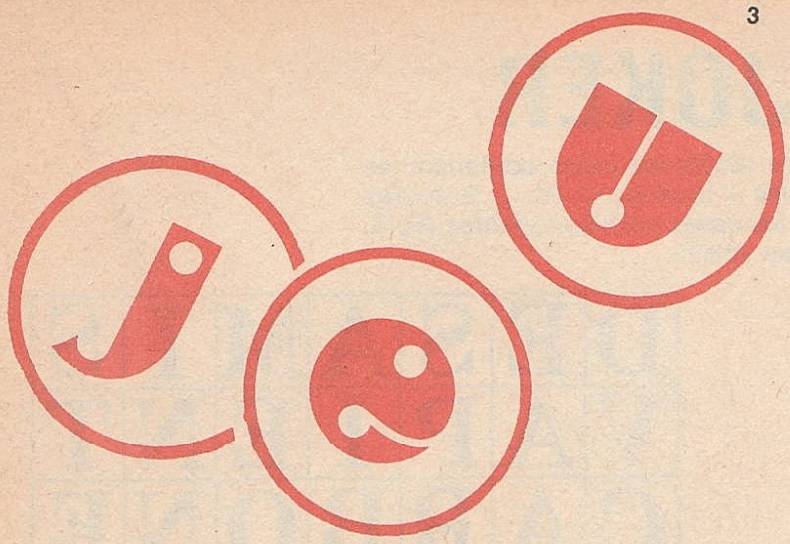
des mots croisés

Michel DAUAY



Des messages codés pages 3 à 7
Des énigmes policières pages 18 - 19, 24 - 25, 32 - 33 - 34, 62 -63
1 concours page 73
Des jeux d'allumettes pages 38 - 39
Des mots croisés pages 22 - 23, 46 - 47, 83
Des jeux à fabriquer pages 40 - 41 - 44 - 45
Des histoires drôles dans tout le journal

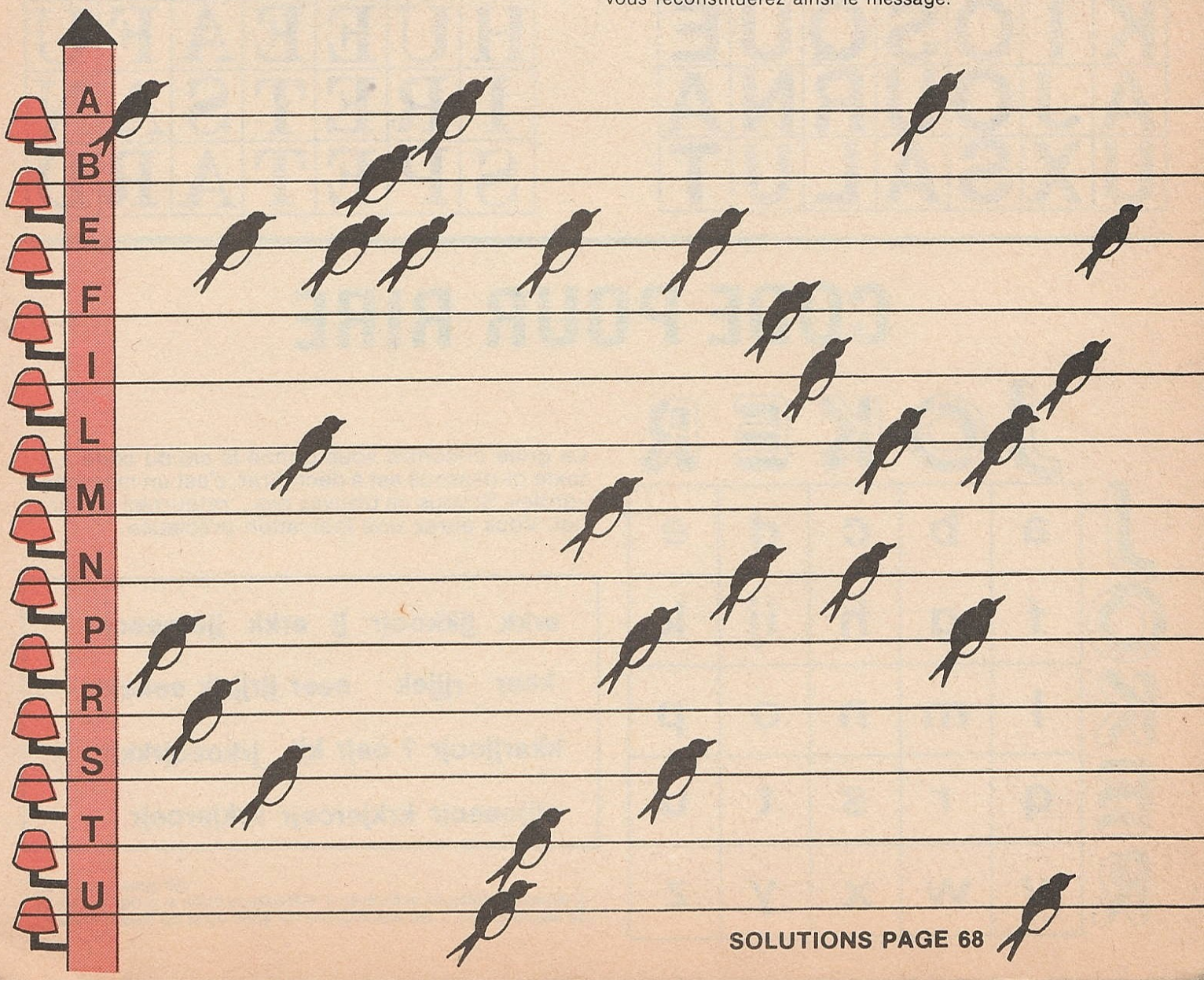
LES SOLUTIONS SONT PAGES 68 - 69 et 78



MESSAGES CODES

LES HIRONDELLES

Chaque hirondelle représente une lettre : celle inscrite au-dessus du fil sur lequel elle est perchée. Pour décoder le message, commencez par l'hirondelle assise le plus près du poteau puis éloignez-vous petit à petit vers la droite.
Notez pour chaque hirondelle la lettre correspondante. Et vous reconstituerez ainsi le message.



SOLUTIONS PAGE 68

CODE JOKER

Barrez sur la grille de gauche toutes les cases contenant les lettres du mot JOKER (tous les J, tous les O, etc...). Entourez sur la grille de droite toutes les cases correspondantes (D, E, etc...) et le message se lira en «clair».

J	E	V	I	E	N	S
C	E	S	O	I	R	V
E	R	S	E	P	T	H
E	U	R	E	S	S	U
R	L	A	P	L	A	C
E	P	R	E	S	D	U
K	I	O	S	Q	U	E
A	J	O	U	R	N	A
U	X	S	A	L	U	T

D	E	S	A	M	I	S
V	A	P	I	E	N	T
C	A	R	B	O	N	E
A	N	N	O	N	C	E
N	U	I	T	S	A	N
S	R	I	X	E	O	U
H	U	E	E	A	F	U
I	R	E	T	S	A	N
S	P	E	T	A	R	D

CODE POUR RIRE

J	O	K	E	R
a	b	c	d	e
f	g	h	ij	k
l	m	n	o	p
q	r	s	t	u
v	w	x	y	z

La grille ci-contre vous donne la clé du code. Le texte ci-dessous est à déchiffrer, c'est un message «drôle». Si vous ne trouvez pas... retournez le journal. Vous aurez une indication précieuse.

erkk jjkkoojr jj erkk jjereeeojr

keer rjjjek eeer jjrjjrjk eekekk

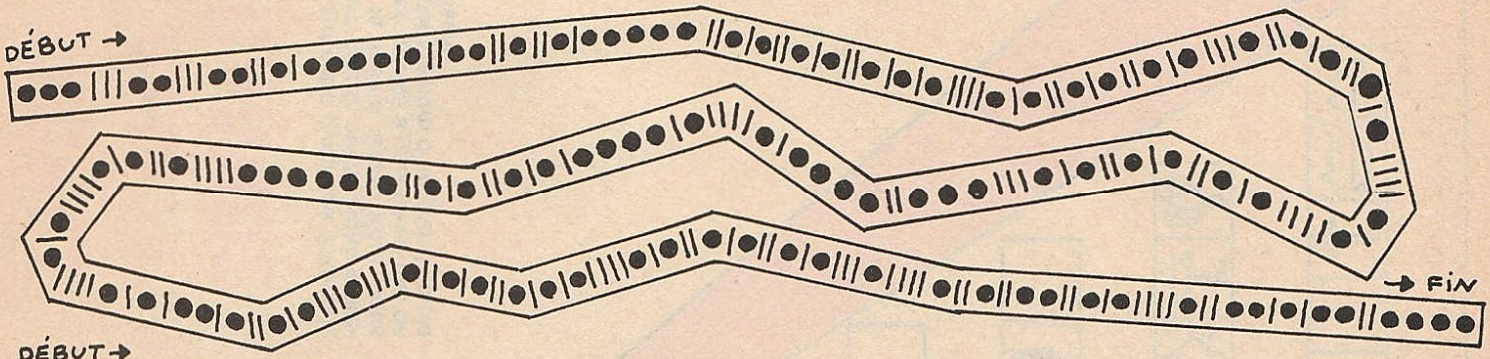
kkerjjoojr ? oejr kj' jrkokojrkkjr

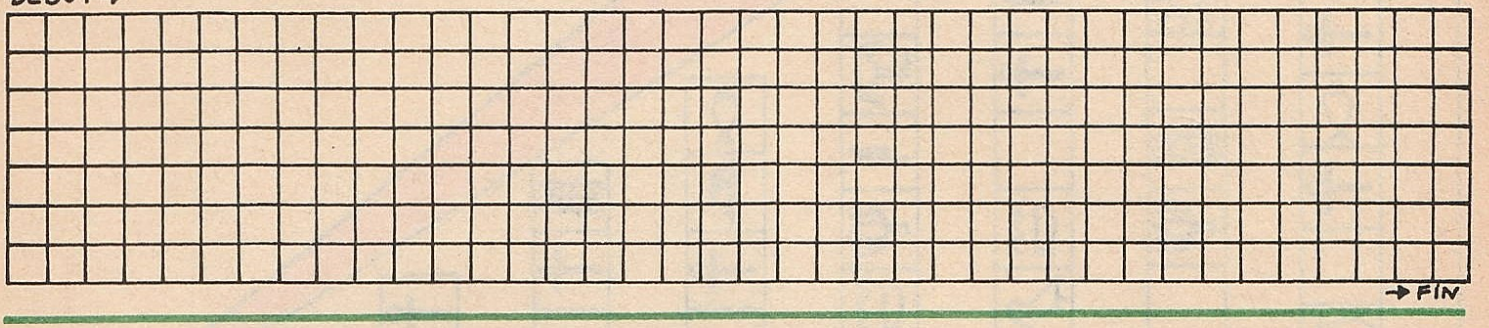
ojjjoeeojr krkjeroejr krkjeroejr

Chaque lettres du texte codé est représentée par 2 coordonnées de la clé : d'abord la ligne horizontale, puis la ligne verticale. Exemple B en code s'écrit JO.

LES SIGNAUX

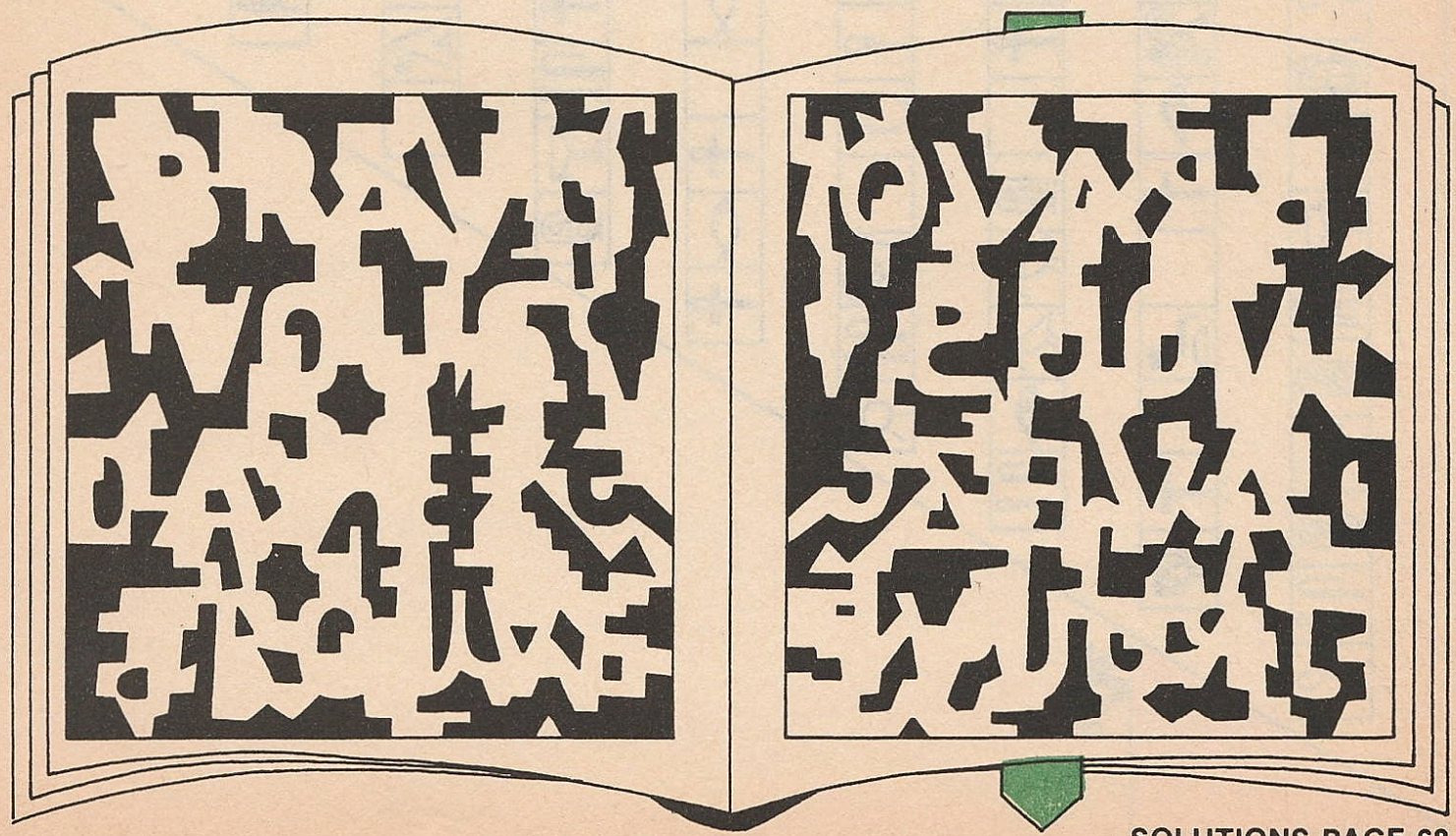
Le ruban composé de POINTS et de TRAITS donne un mot de passe. Vous le trouverez en noircissant les cases de la grille ci-dessous HORIZONTALEMENT et DE GAUCHE A DROITE. - Pour chaque point vous noircissez une case. Pour chaque trait vous laissez une case blanche. Si vous respectez fidèlement l'ordre des points et des traits, le mot de passe apparaîtra en lettres noires.





LE GRIMOIRE

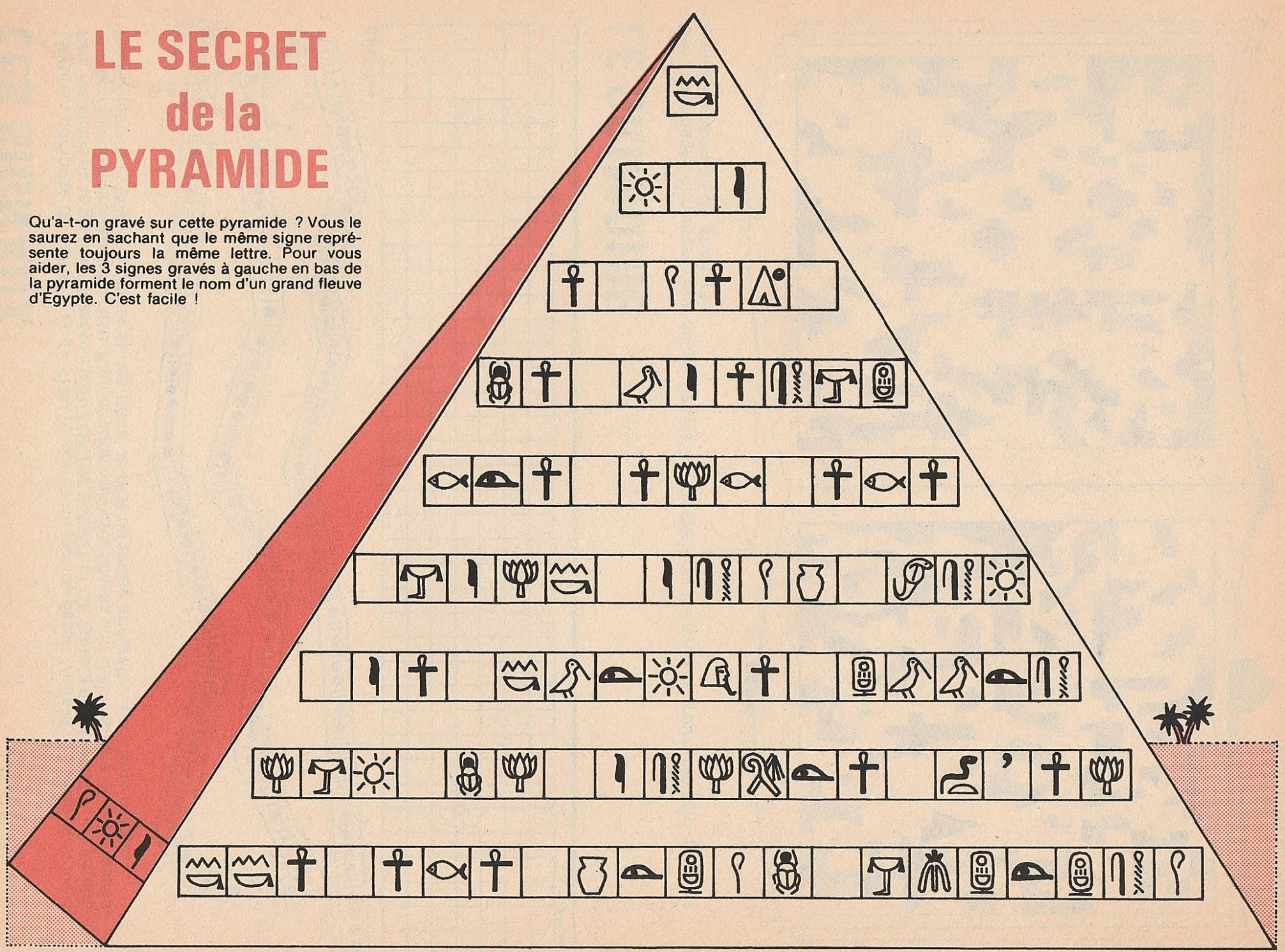
Ces deux pages conservent leur secret depuis fort longtemps. Essayez de trouver le truc qui vous livrera le message du grimoire...

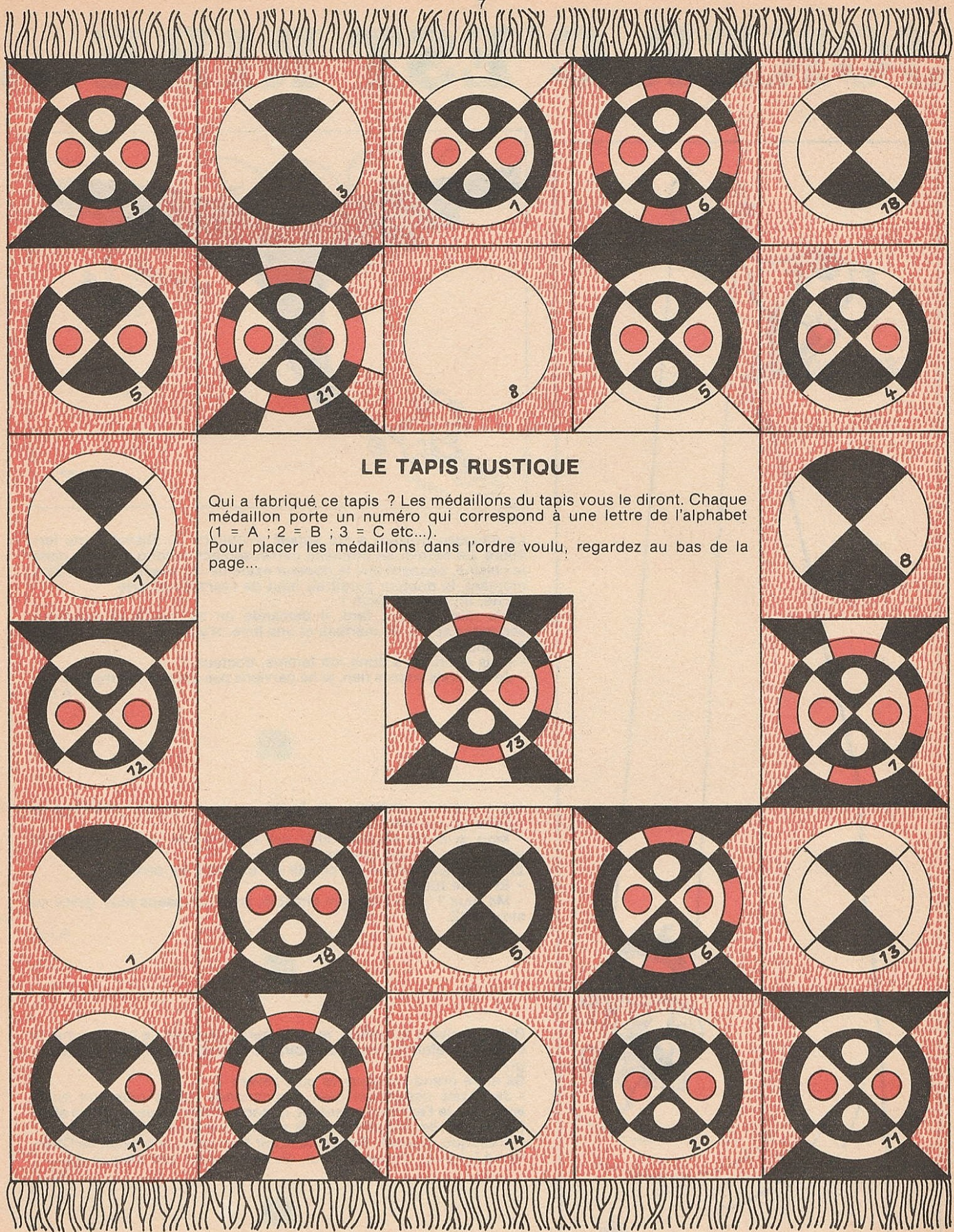


SOLUTIONS PAGE 68

LE SECRET de la PYRAMIDE

Qu'a-t-on gravé sur cette pyramide ? Vous le saurez en sachant que le même signe représente toujours la même lettre. Pour vous aider, les 3 signes gravés à gauche en bas de la pyramide forment le nom d'un grand fleuve d'Egypte. C'est facile !





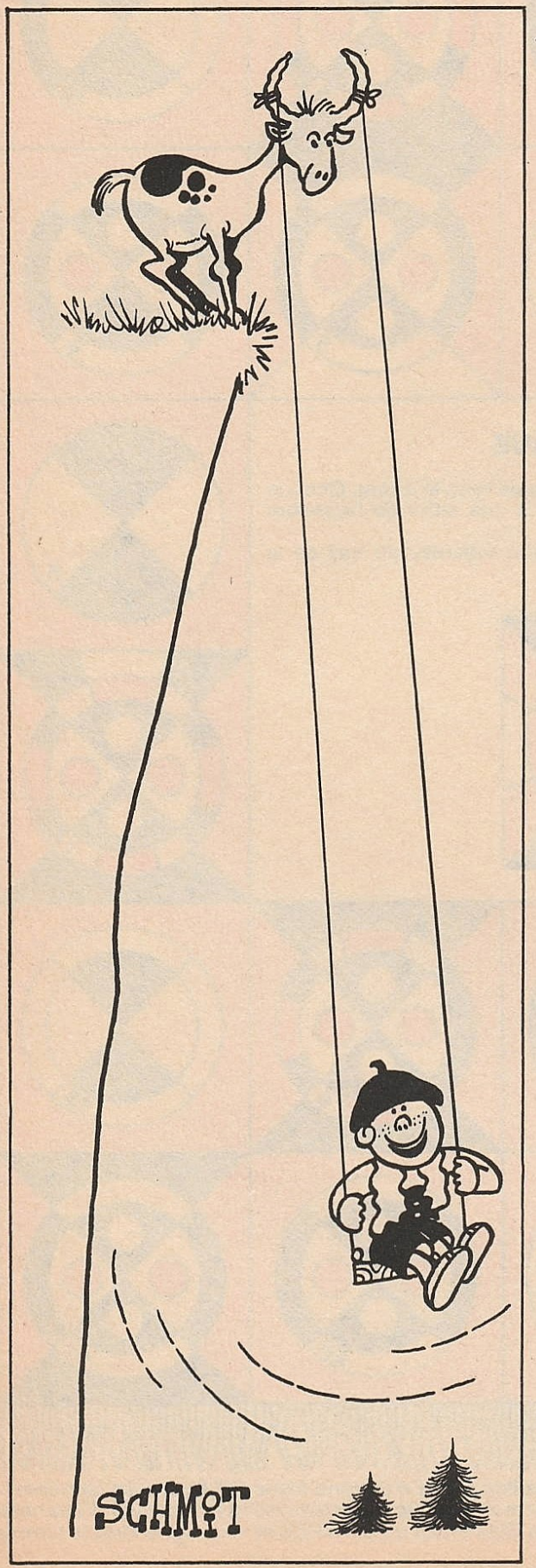
LE TAPIS RUSTIQUE

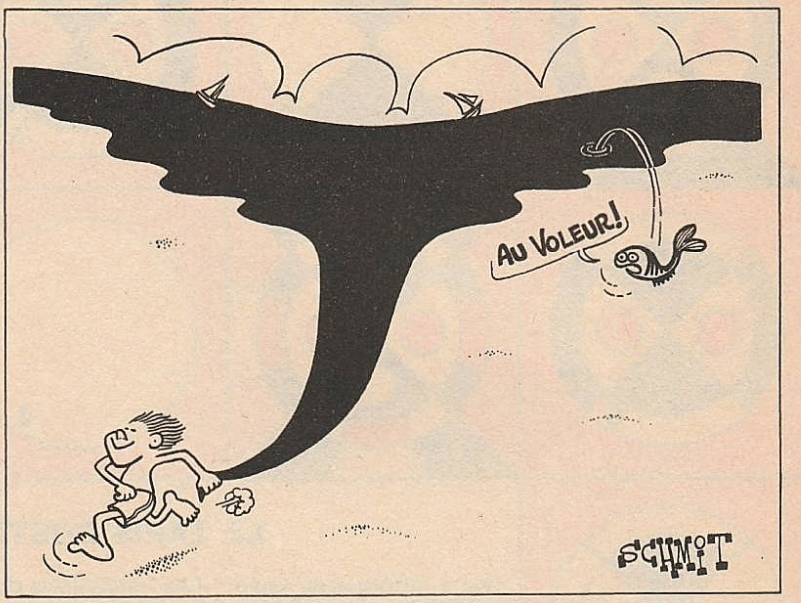
Qui a fabriqué ce tapis ? Les médaillons du tapis vous le diront. Chaque médaillon porte un numéro qui correspond à une lettre de l'alphabet (1 = A ; 2 = B ; 3 = C etc...).
Pour placer les médaillons dans l'ordre voulu, regardez au bas de la page...

SOLUTIONS PAGE 68

Il y a deux manières de procéder : 1) la plus facile : vous partez du médaillon formé d'un rond blanc (N° 8) et vous cherchez le médaillon ayant un élément en plus (N° 1), puis le médaillon qui a 2 éléments en plus etc... jusqu'au médaillon central. Vous notez à chaque fois dans l'ordre le numéro du médaillon. Puis vous changez les CHIFFRES en LETTRES et vous obtiendrez le nom du fabricant à lire de droite à gauche
2) la plus difficile : partez du numéro central et cherchez le médaillon qui a 1 élément en moins puis 2 éléments en moins ! et ainsi de suite jusqu'au médaillon blanc. Le nom se lira de gauche à droite.

JOKER C'EST RIRE...





La nouveau docteur a été appelé d'urgence au chevet d'une fermière. Le fermier se promène nerveusement de long en large dans la cuisine, pendant que le docteur examine la malade. Au bout d'un moment, le docteur paraît au haut de l'escalier et crie :
- Vite, un tire-bouchon !
Trois minutes plus tard, il demande un tourne-vis et quelques secondes après, un marteau et une lime. N'y tenant plus, le fermier demande :
- Mais enfin, qu'a donc ma femme, docteur ?
- Je n'en sais encore rien, je ne parviens pas à ouvrir ma trousse ! !

A.L.I.

Un monsieur, désireux de louer un appartement, interroge la concierge sur les locataires.
- Mon premier répondit-elle, est occupé par un notaire. Mon second par un déménageur.
Le monsieur, amusé par cet air de charade, lui demande :
- Et votre tout ?
- Ma toux ? Vous êtes bien aimable, je ne la ressens plus, grâce au sirop XYZ.

A.L.I.

Bobby arrive à la maison, les vêtements déchirés, le col arraché, le chapeau défoncé, les yeux noirs, le visage labouré de coups de griffes.
Sa mère prend sa figure la plus sévère :
- Je t'avais cependant bien recommandé de ne plus être aussi emporté. Je t'avais pourtant dit, quand tu sentais que la colère allait t'emporter, de compter jusqu'à vingt avant de te battre !...
- C'est que, proteste Bobby, le cœur bien gros, la maman de Charlie ne lui avait demandé à lui, de ne compter que jusqu'à dix...

A.L.I.

JOKER C'EST RIRE...

Le père escargot emmène en promenade son jeune fils. Il lui fait visiter une forêt d'artichauts. A un tournant, ils rencontrent un cortège de limaces.
- Ne regarde pas, mon fils, fait dignement le père. C'est un camp de nudistes !

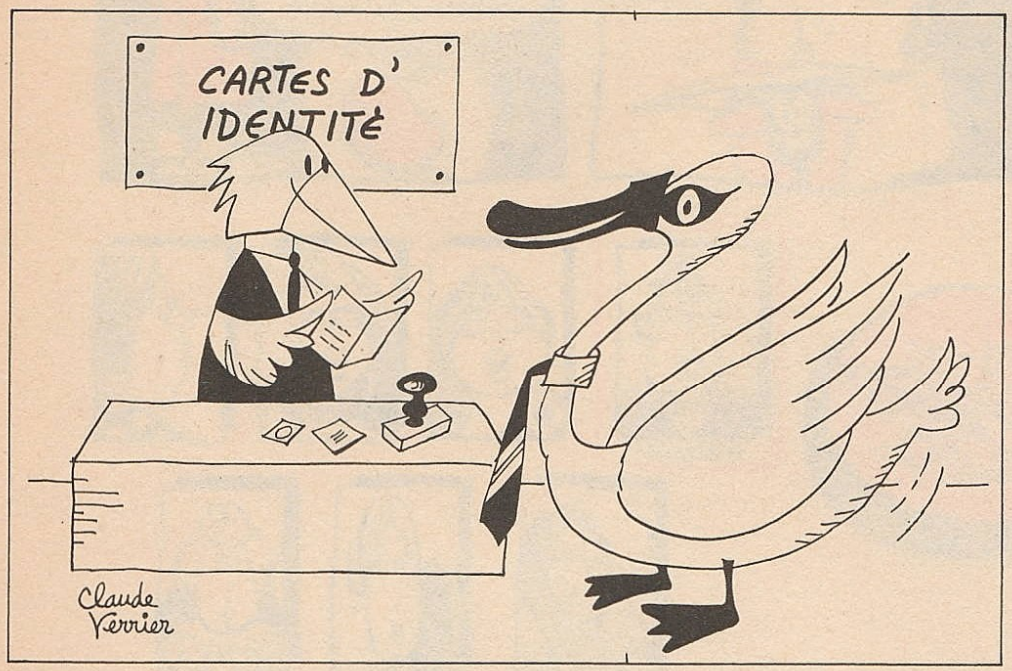
A.L.I.

- Quand je lui ai téléphoné que je ne voulais plus jamais le revoir de ma vie, j'ai entendu comme un coup de feu...
- Mon Dieu, il s'était tué, le pauvre !
- Non, ce n'était qu'un bouchon de champagne !

A.L.I.

Le petit chien de Madame Durand est très affectueux, aussi dès qu'il aperçoit Julie la petite voisine, il se précipite sur elle et commence à lui lécher les jambes.
Aussitôt Julie lui envoie un grand coup de pied.
- Eh bien, ce n'est pas gentil cela, dit Mme Durand
- Tiens, il est déjà occupé à me lêcher pour voir quel goût j'ai, je dois peut-être attendre qu'il me mange !

A.L.I.



cygne particulier ?

Madame conduit la voiture à côté de son mari. Soudain, au détour d'un chemin, une grande excavation sur la gauche, une voiture qui arrive en face, un précipice à droite.
- Que fais-je ! crie madame.
- Tu as toujours tant de conseils, quand je conduis, trouve la solution !

A.L.I.

Chez le peintre
- C'est magnifique cette tempête ! et bien exact... bien vécu !
- Pardon... mais ce n'est pas une tempête, c'est une noce villageoise !

A.L.I.

Ils vivent ensemble, l'oiseau n'a jamais voulu se séparer de ses plumes !

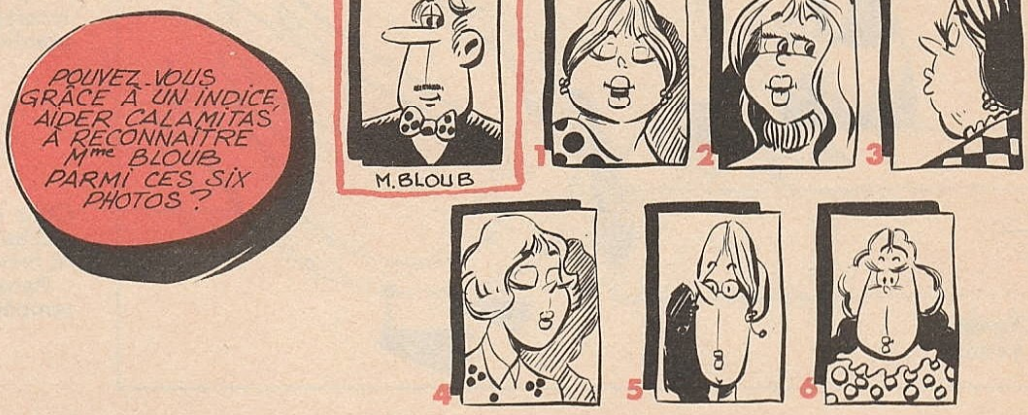
Les dimanches de printemps sur les routes...
- Chéri, qu'en penses-tu, nous pourrions aller au cinéma aujourd'hui ou rester à la maison ? Il fait beaucoup trop beau pour aller à la campagne !

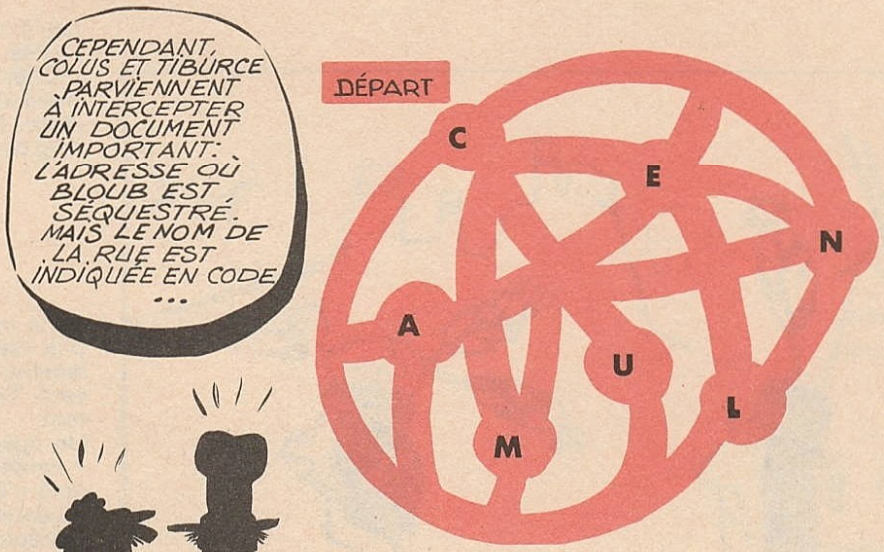
A.L.I.

Dans un long crissement de freins, une voiture vient s'immobiliser finalement contre un arbre du boulevard. Trois hommes titubants en sortent.
Un agent se précipite.
- Ivresse au volant ! crie-t-il alors qu'il n'est plus qu'à quelques pas.
- Lequel d'entre vous était le conducteur ?
- Pas nous, Monsieur l'agent ! On était tous les trois sur la banquette arrière !

A.L.I.

COLÛS & TIBURCE agents secrets



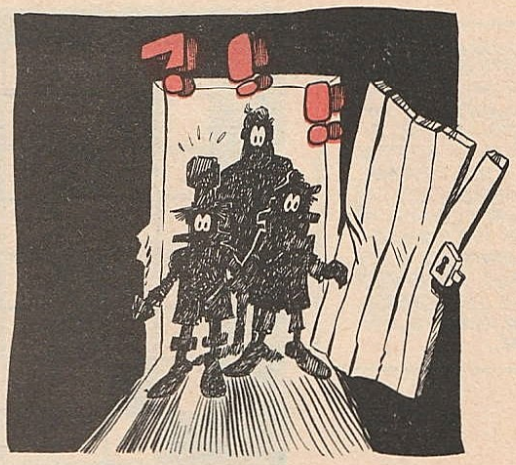


Pour trouver ce nom, quel chemin faut-il parcourir d'une lettre à l'autre (en pouvant utiliser plusieurs fois la même lettre mais sans s'écarter du tracé ni, pour joindre deux lettres en « traverser » une troisième) pour découvrir le nom de la rue, qui est aussi le nom d'un personnage célèbre de la Première Guerre Mondiale ?

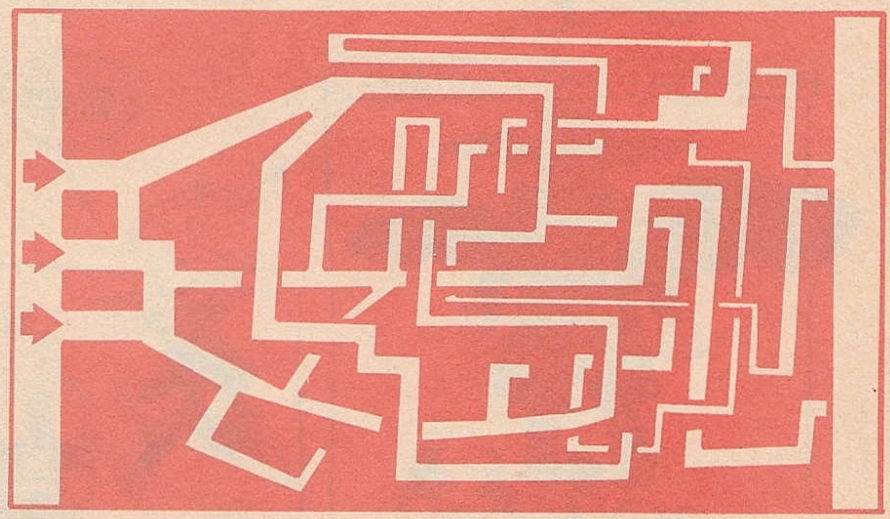
COLUS ET TIBURCE PARVIENNENT À RETROUVER M. BLOUB...

IMPOSSIBLE DE PRENDRE LE MÊME CHEMIN QU'À L'ALLER. IL Y A DES GARDES !

ALORS, ENFONÇONS CETTE PORTE !



LA PORTE DONNE SUR UNE CAVE DÉSAFFECTÉE QUI S'OUVRE SUR UN VÉRITABLE LABYRINTHE SOUTERRAIN. POUVEZ-VOUS AIDER NOS AMIS À EN SORTIR ?

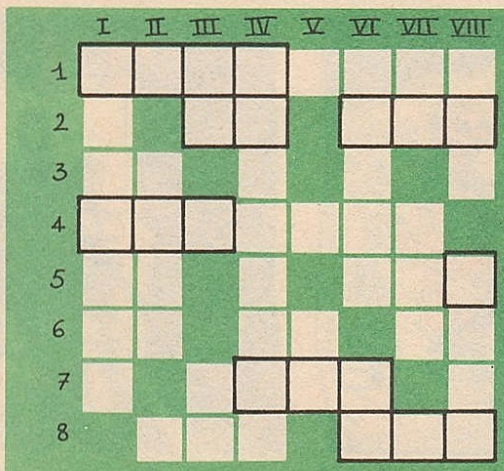


QUELQUES INSTANTS PLUS TARD...

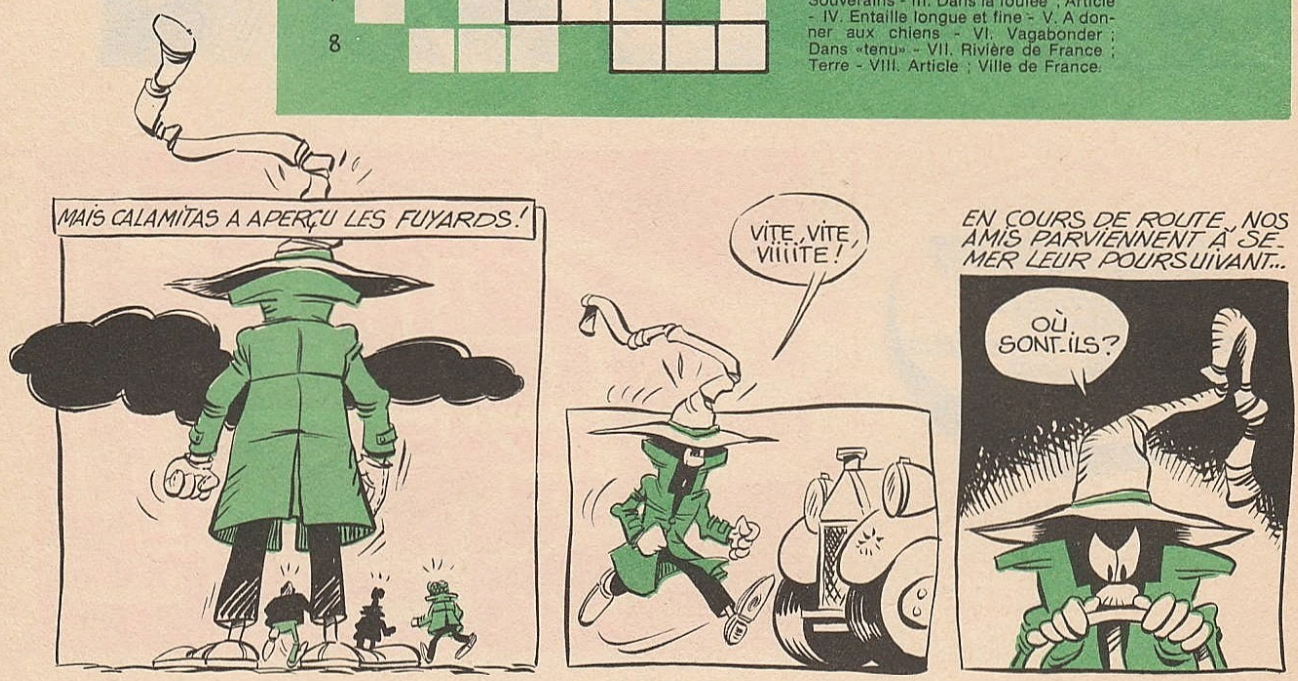
ALLO, Mme BLOUB ? ICI TIBURCE, AGENT SECRET DU BECI. JE VOUS ANNONCE QUE NOUS VENONS DE LIBÉRER M. BLOUB !

007

CEPENDANT, LES NÉGOCIATIONS ÉTAIENT ENTREPRISES ENTRE CALAMITAS ET Mme BLOUB. CELLE-CI DONNE SA RÉPONSE SOUS FORME DE MOTS CROISÉS. POUR CONNAÎTRE CETTE RÉPONSE, ASSEMBLEZ LES LETTRES OBTENUES DANS LES CASES SOULIGNÉES EN NOIR...



Horizontalement : 1. Porc - 2. Note ; Rangée sans fin - 3. Infinitif - 4. Sues - 5. Exclamation joyeuse ; Pierre énorme - 6. Existes ; Grecque ; Article - 7. Poids - 8. Situation ; Refus.
Verticalement : I. Parler en chaire - II. Souverains - III. Dans la foulée ; Article - IV. Entaille longue et fine - V. A donner aux chiens - VI. Vagabonder ; Dans «tenu» - VII. Rivière de France ; Terre - VIII. Article ; Ville de France.



TIBURCE COLUS ET M. BLOUB SE RENDENT DANS UNE VILLE QUI EST SUR LES BORDS DE LA LOIRE. VOICI DIX NOMS DE VILLES ÉNONCÉS SANS LEURS VOYELLES. POUVEZ-VOUS:
1) COMPLÉTER CES NOMS?
2) INDIQUER LA VILLE OÙ SE SONT RENDUS NOS AMIS?

BRST RMS TLS
CRCSSNN TRCNG
STRSBRG RLNS RN VGNN RNNS

POUR ÉCHAPPER À CALAMITAS, NOS AMIS CHANGENT ENCORE PLUSIEURS FOIS DE VILLE. CES VILLES SONT INDIQUÉES PAR UN ÉLÉMENT CÉLÈBRE DE CHACUNE D'ELLES. POUVEZ-VOUS AINSI RECONSTITUER LE TRAJET PARCOURU ?

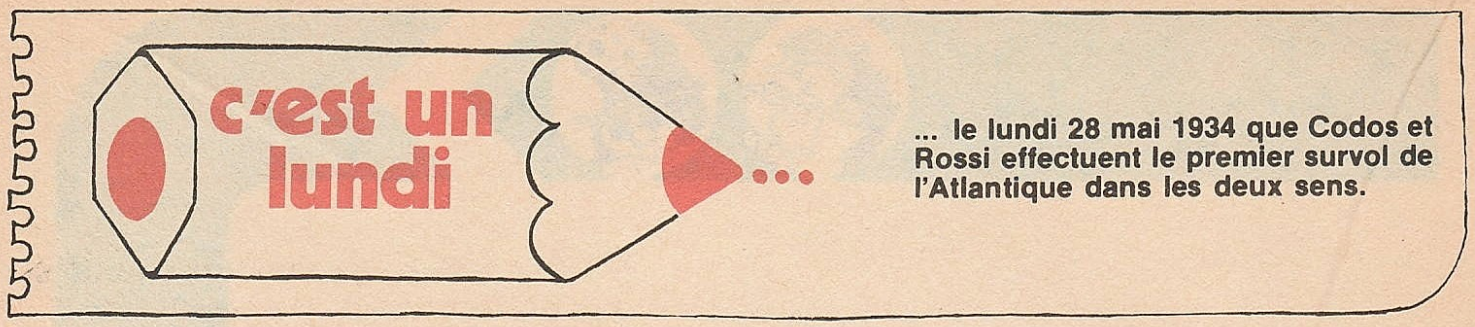
NFN, M. BLB RNTR DNS SS FRS, T TBRC T CLS RÇVNT LS FLCTTNS D M. GRNDPTRN.

OH ! PARDON !! NOUS AVONS ENCORE OUBLIÉ LES VOYELLES ! MAIS NOUS SOMMES CERTAINS QUE NOS LECTEURS COMPRENNENT PARFAITEMENT CETTE PHRASE....

DEVANT DE TELLES COMPLICATIONS...

FIN

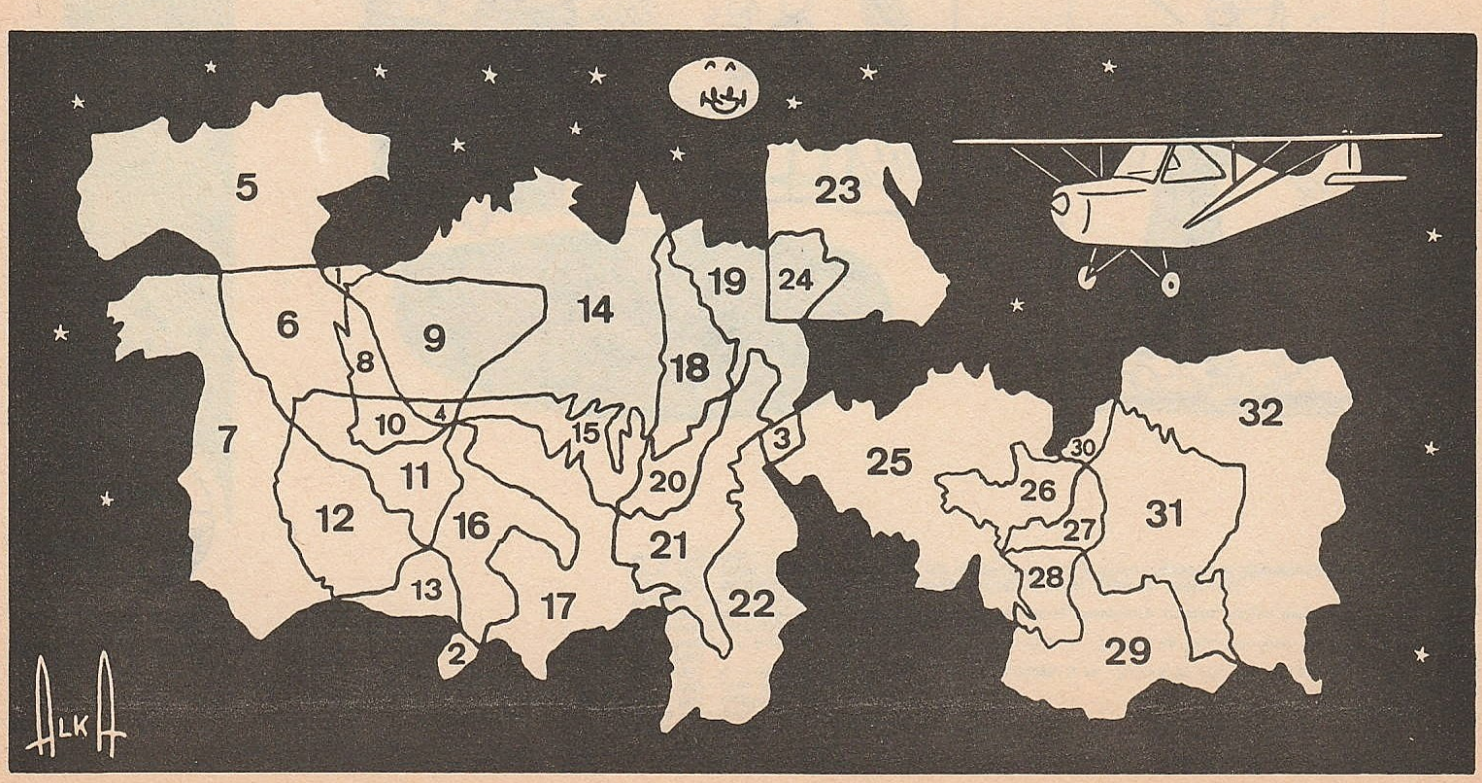
SOLUTIONS.- 1er JEU : La photo N° 4 représente Mme Bloud. L'indice : sa robe a été taillée dans le même tissu que LE NŒUD PAPILLON de Mr Bloud.
2ème JEU : CLEMENCEAU
3ème JEU : (Voir croquis p.78)
4ème JEU : H.- 1. Pourceau - 2. La ; Ran - 3. Er - 4. Connues - 5. Hi ; Roc - 6. Es ; Ro ; La - 7. Lest - 8. Cas ; Non
V.- 1. Prêcher - II. Rois - III. Ui ; La - IV. Raiinures - V. Os - VI. Errer ; Tn. - VII. Aa ; Sol - VIII. Une ; Caen
La phrase à reconstituer : «Pour la rançon, c'est non».
5ème JEU : Brest, Reims, Toulouse, Carcassonne, Tourcoing, Strasbourg, Orléans, Rouen, Avignon, Rennes. Ville à trouver ORLEANS.
6ème JEU : Marseille (1), Avignon (2), Montélimar (3), Lyon (4), Dijon (5), Belfort (6).
7ème JEU : Enfin, M. Bloud rentre dans ses foyers et Tiburce et Colus reçoivent les félicitations de M. Grandpatron.



... le lundi 28 mai 1934 que Codos et Rossi effectuent le premier survol de l'Atlantique dans les deux sens.

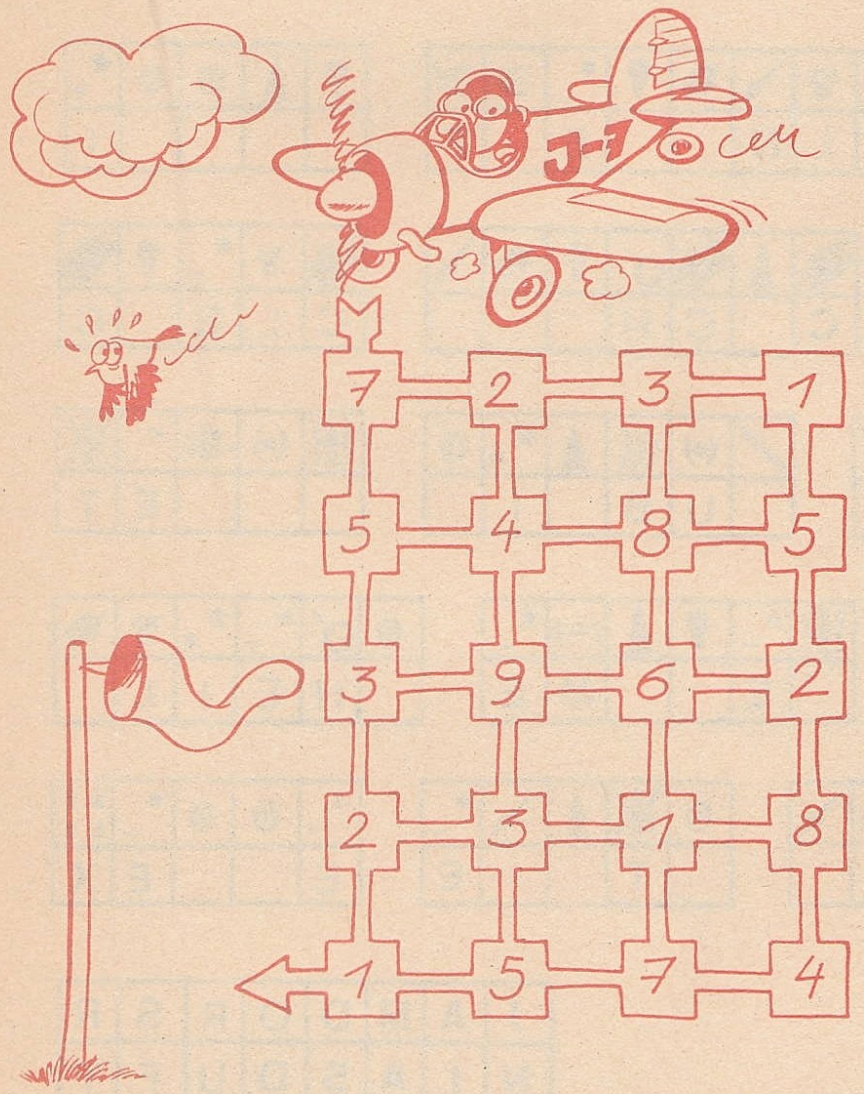
9 PAYS

Le pilote de cet avion a effectué de nombreux voyages, survolant différents pays. Essayez de retrouver les contours de 9 de ces pays, à l'aide des morceaux numérotés de ce puzzle. Dites les numéros des «morceaux» qui composent chaque pays. Attention, un même morceau peut servir 1, 2 ou plusieurs fois.



SOLUTIONS PAGE 68

Avant d'atterrir cet avion doit d'abord passer par les cases qui, additionnées, donnent un total de 64.



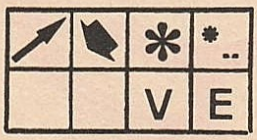
© A.L.I. Jessie_36

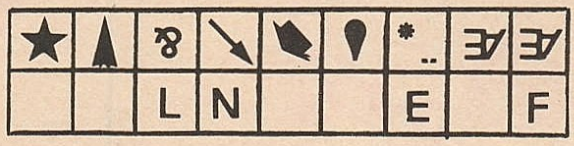
DEVINETTES

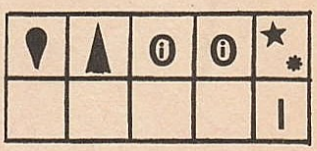
1. Quel est le comble de l'audace ?
2. Qui est-ce qui vole et n'a pas d'ailes ?
3. Quelle différence y a-t-il entre un aviateur, une couturière, un soldat et un voleur ?
4. Quel est le comble de l'appétit pour un aviateur ?
5. Avec mon chef, je brille. Sans mon chef j'habille. Qui suis-je ?
6. Qu'y a-t-il entre vous et moi ?
7. Pourquoi une jolie lettre de l'alphabet fait-elle aussi peur ?
8. Où peut-on trouver en France le plus de vieilles voitures ?
9. Que faut-il faire pour avoir de l'argent devant soi ?
10. Quand le charbon de terre chante-t-il ?

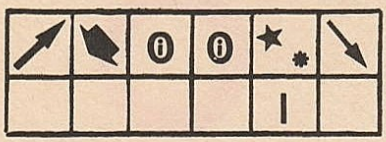
c'est un lundi ...

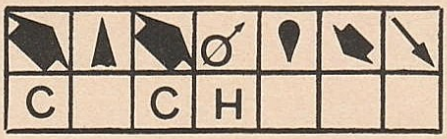
... le lundi 29 avril 1907 que naissait Tino Rossi, le chanteur corse dont les chansons sont célèbres.

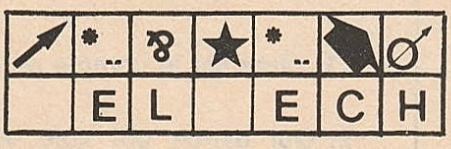


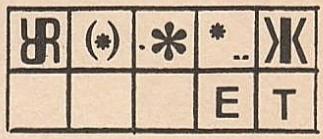


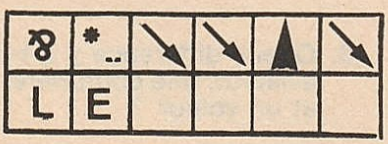


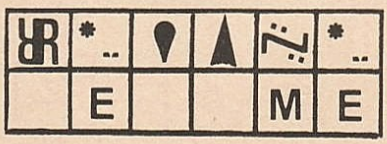


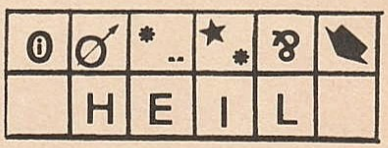


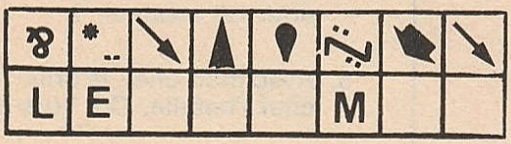


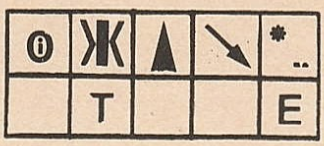


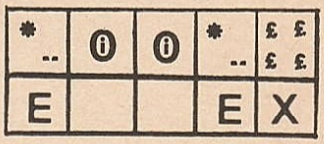












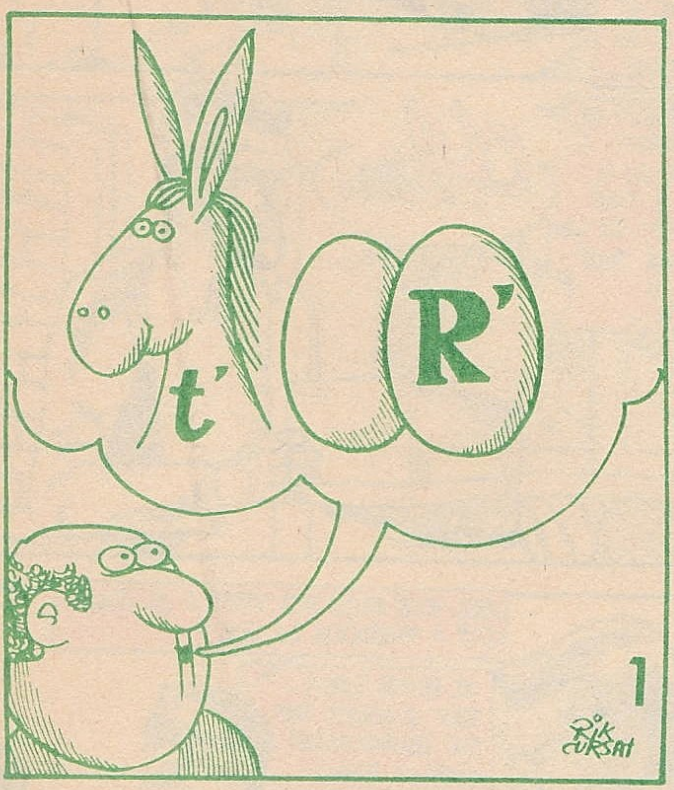
Dans cette grille se trouvent 15 noms de chanteurs et parmi eux Rossi. Pour les découvrir sachez que chaque signe représente toujours la même lettre de l'alphabet. Pour compléter les noms, vous prenez des lettres dans la grille carrée (chaque lettre prise doit être barrée). Une fois les 15 noms trouvés, il reste dans la grille carrée des lettres qui forment le nom d'un seizième chanteur.

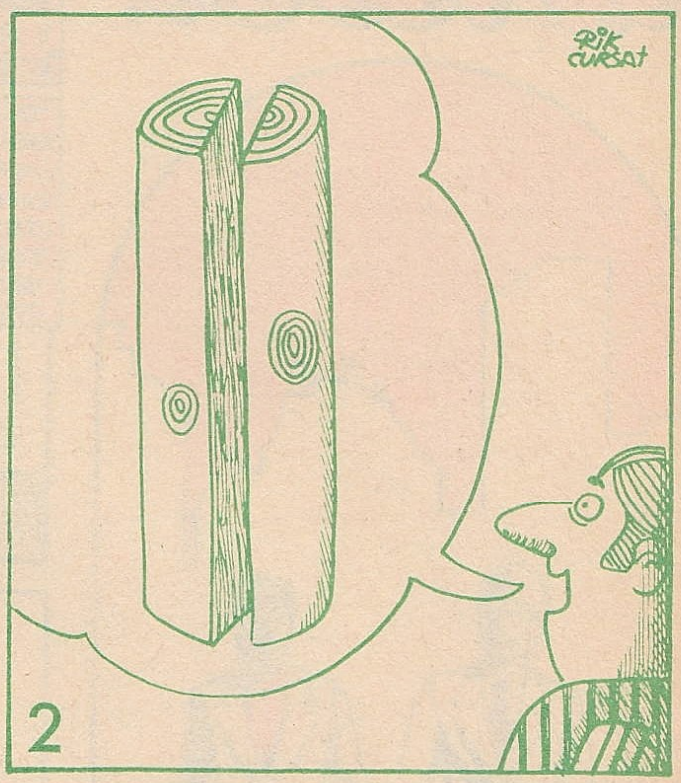
J	A	M	D	O	R	S	R
N	I	A	S	D	U	F	T
O	A	N	C	O	R	N	P
R	D	O	S	S	S	H	N
V	O	O	N	E	S	A	D
O	S	L	O	R	P	J	S
N	N	S	R	A	L	N	A

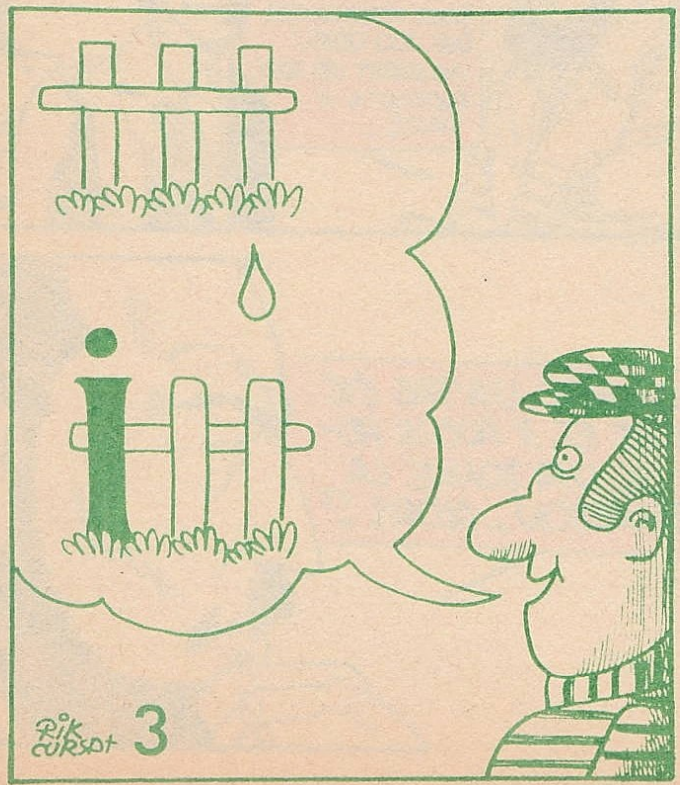
SOLUTIONS PAGE 68

REBUS

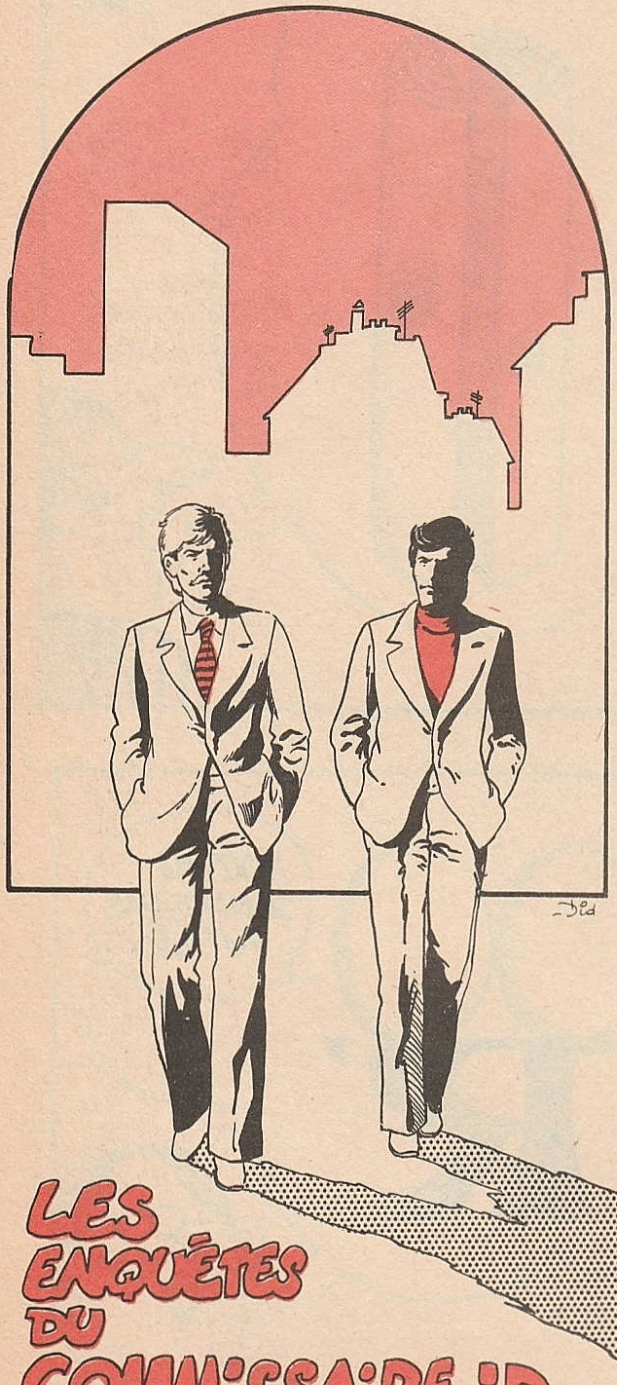
Checun de ces rébus vous donnera la profession de 4 amateurs de chansons.





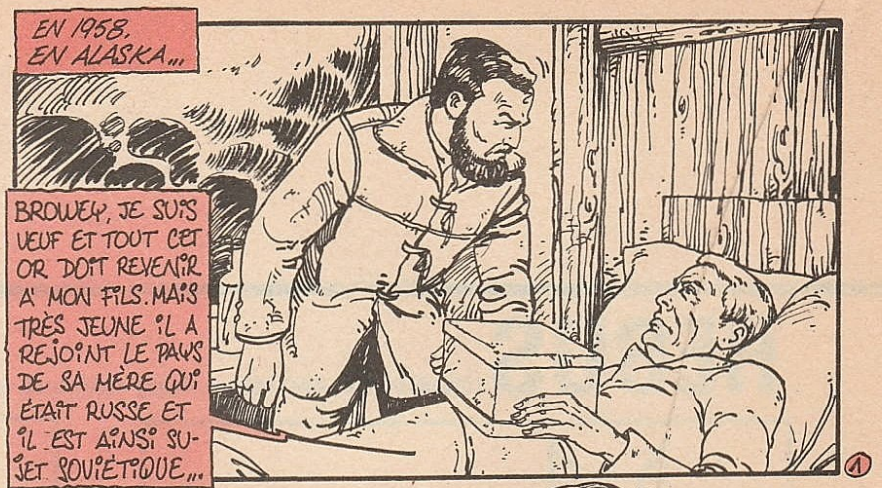


L'HÉRITAGE D'ALASKA



LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID

HEMPAY et DID



SOLUTIONS P. 78

VOICI LES PAPIERS DE FAMILLE... MA PAUVRE CHÈRE OLGA ALEXANDRA, NÉE LENYKOV LE 3 JANVIER 1909, ETC... ETC...

OUI, OUI... CALME-TOI, MON BRAVE TEEMOO. JE FERAI TOUT CE QUE TU VOUDRAS...

2

TU GARDERAS CET OR. À TOI SEUL JE VAIS DONNER LA COMBINAISON DU COFFRE... ET SI MON FILS REVENAIT...

...JE LUI DONNERAIS CET HÉRITAGE. JE TE LE JURE...

3

LA POLICE FUT IMMÉDIATEMENT ALERTÉE...

VOILÀ TOUS LES PAPIERS DE TEEMOO. ET J'AVAIS GARDÉ LA COMBINAISON QU'IL AVAIT DONNÉE AU COFFRE : 3-1-0-9 !

5

ET, UN PEU PLUS TARD...

JE VOIS. TEEMOO AVAIT SACRIFIÉ À UNE VIEILLE COUTUME ASSEZ RÉPANDUE JADIS POUR CHOISIR UN CHIFFRE DE COMBINAISON.

QUESTION n°1 : QUELLE PEUT-ÊTRE CETTE COUTUME ?

2A

...UN VOISIN, ANTOINE LÉVISSE, QUI A ÉTÉ PLUSIEURS FOIS CONDAMNÉ... ET AUSSI UN AMI, CHARLE HOVIER, QUI ÉTAIT ACCABLÉ DE DETTES ET QUI VENAIT ME DEMANDER UN PEU D'ARGENT.

EN SOMME, TROIS PERSONNES QUI AVAIENT DE BONNES RAISONS DE VOLER !

9

PAS MÊME À DMITRI LENYKOV ?

À LUI, MOINS QUE QUICONQUE !

11

ET POURTANT C'EST LUI LE VOLEUR.

QUESTION n°2

COMMENT ON PEUT-IL ARRIVER À CETTE CONCLUSION ?

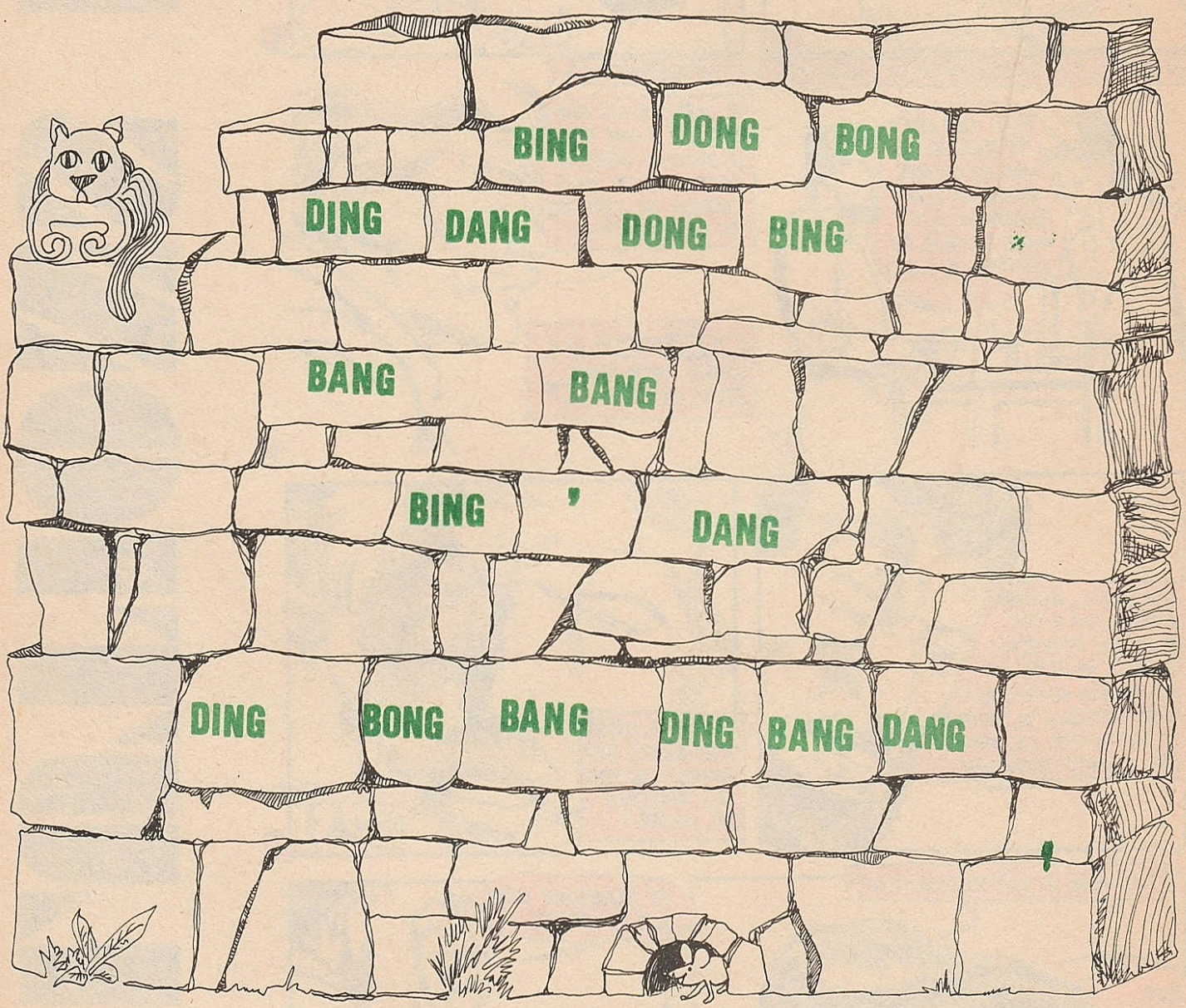
12

c'est un mardi

... **le mardi 30 mai 1922 qu'apparut pour la première fois dans le ciel une publicité.**

REBUS

Et si le mur du son était un mur sonore que pourrait-on lire en plein ciel ? Pour cela, choisissez pour chaque «pierre» une des 2 lettres indiquées dans le tableau du bas. Avec les mots que vous obtiendrez vous lirez «phonétiquement» ...



N	E	S	O	A	F
D	C	I	É	R	H

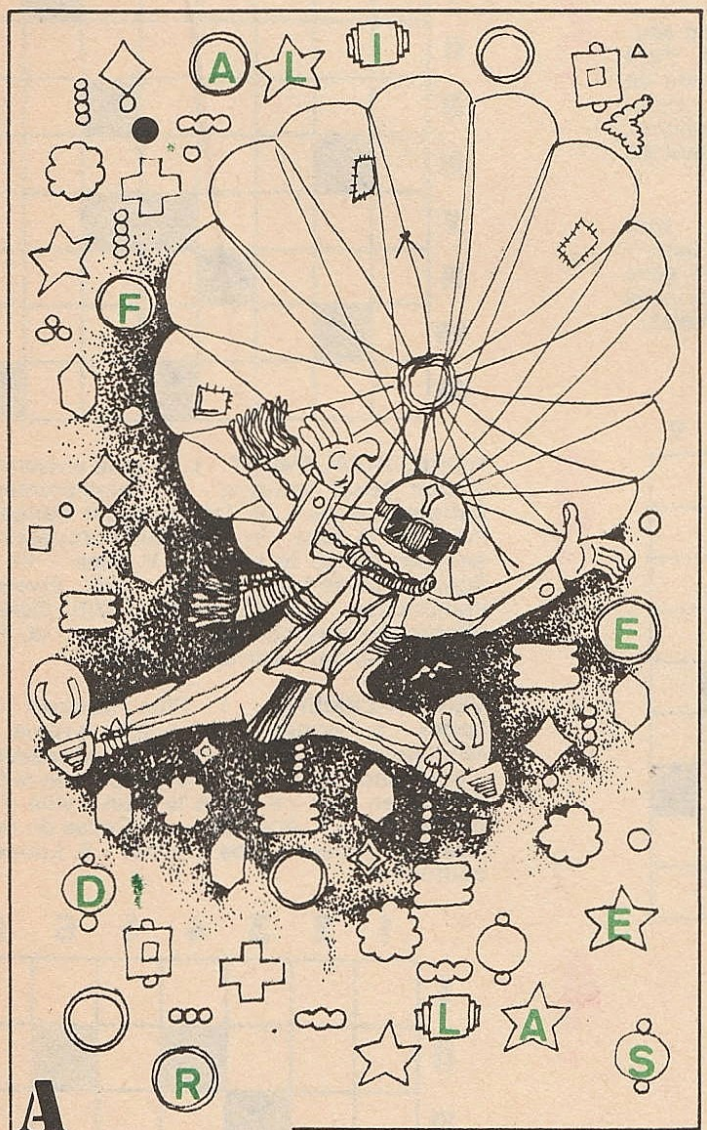
BING BANG BONG DONG DANG DING

SOLUTIONS PAGE 68

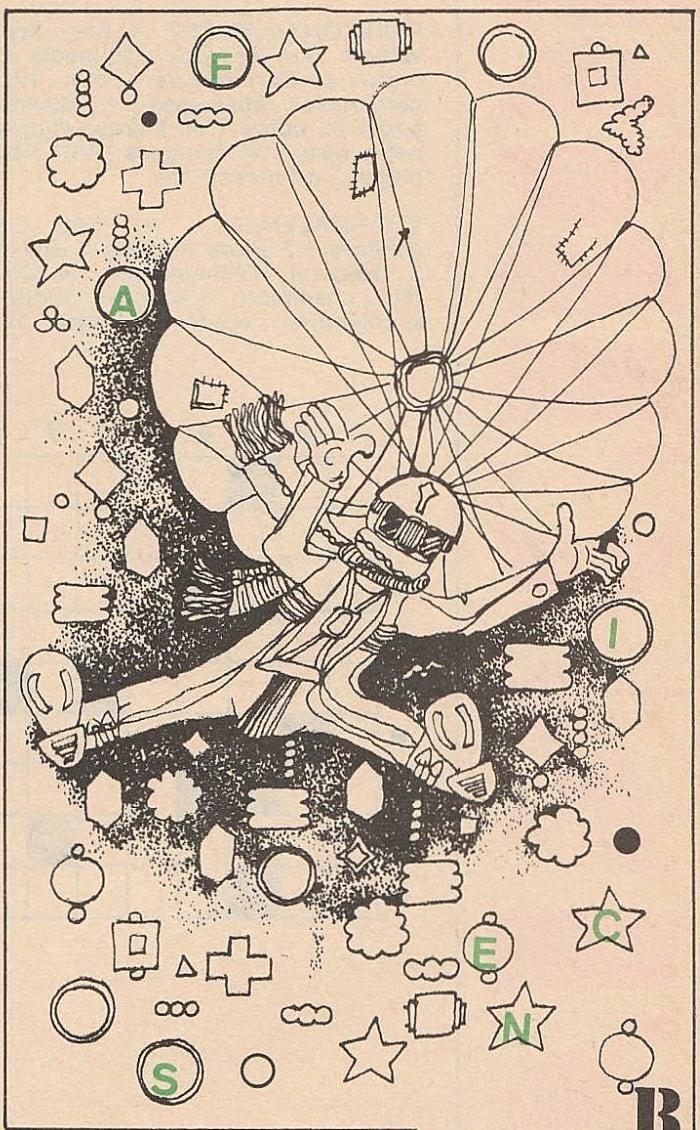
2 JEUX EN 1

1°) Que fait ce parachutiste dans la vie ? Vous le saurez en regroupant d'abord les prospectus de même format qu'il lance. Puis en plaçant (pour chaque format) les lettres dans le bon ordre.

2°) Regardez le dessin B, il contient 20 détails qui sont différents dans le dessin A.



A



B

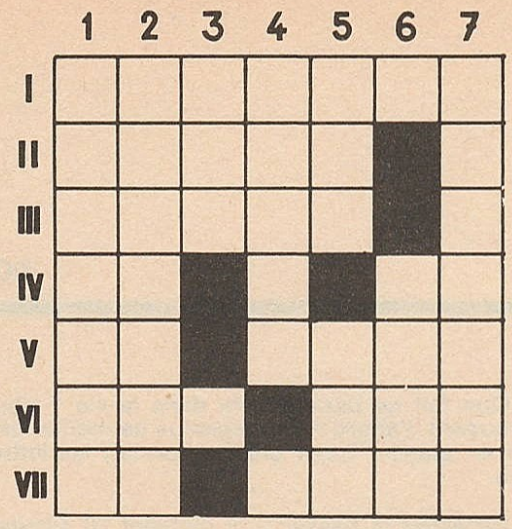
DEVINETTES

1°) Dans quelle partie du ciel convient-il de faire de la publicité pour une marque de lait ?

2°) Quel est le comble du pilote homme d'affaires ?

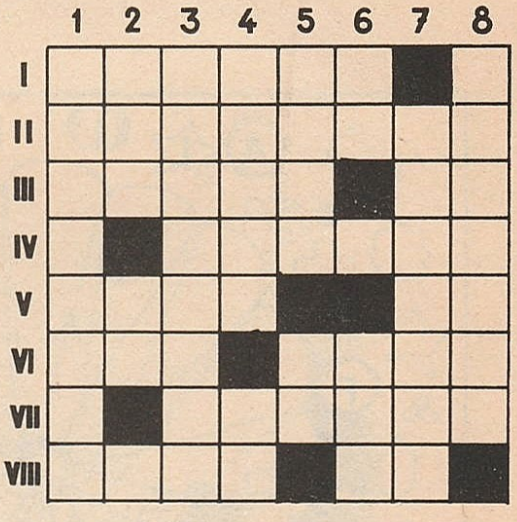
MOTS CROISÉS

1



HORIZONTALEMENT : I. Légumes - II. Prénom féminin - III. Il fait rire - IV. Quatre en chiffres romains ; fleuve italien inversé - V. Note de musique ; Il ne peut pas chanter en duo - VI. Condiment ; moitié d'une mouche qui endort - VII. Fin d'infinitif ; on les mange.
VERTICALEMENT : Recouvre de papier - 2. Donne des fruits verts ou noirs - 3. Posa - 4. Amères - 5. Sert pour le golf ; vide les villes - 6. Pour chasser - 7. Les gymnastes le sont.

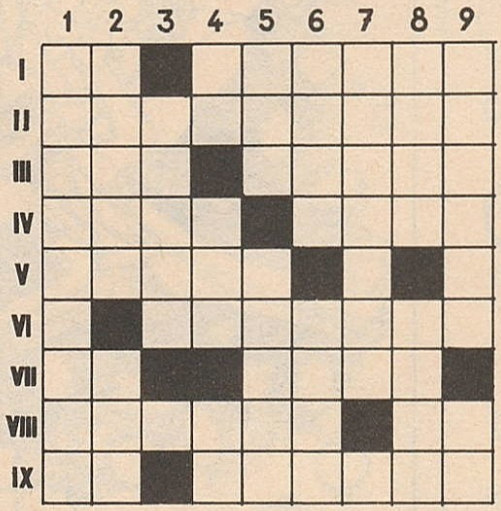
2



HORIZONTALEMENT : I. Sont dits «de sauvetage» sur les gros paquebots - II. Petit oiseau p- III. Frayeurs ; note - IV. Livre de cérémonies religieuses - V. Stands ; phon. partie du corps - VI. Marque l'approbation ; petite baie - VII. Rangées - VIII. Peuplent les plages ; en matière de.

VERTICALEMENT : 1. Ses oies sont célèbres - 2. Bière anglaise ; dans les puits - 3. Réservoir d'alimentation - 4. Souris sans tête ; champion - 5. Epreuve ; carte - 6. Dans le calendrier ; venue - 7. Nattes - 8. Vraies.

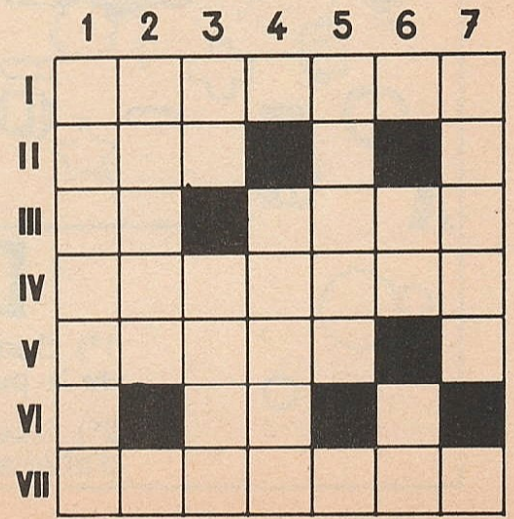
3



HORIZONTALEMENT : I. Langue ancienne ; ancien bœuf sauvage - II. Familièrement : parlotes vaines - III. Département français ; mangent la laine - IV. Capitale européenne ; en jeter allège le ballon - V. Rien - VI. Au figuré : personnes froides - VIII. Inversé : conjonction ; en Normandie - VIII. Célèbre géographe arabe du 12e s. ; appris - IX. Pronom personnel ; sur les chevaux.

VERTICALEMENT : 1. Plus longues que larges - 2. Fermée ; petit poème lyrique - 3. Montagne - 4. Phon. : prêtre ; possèdent ; cité légendaire. 5. Ville allemande ; on la boit parfois en mer - 6. Sous le train ; ville d'Ardèche (Le) - 7. Accordée - 8. Celles du mystère l'expliquent ; gros crochet - 9. Lances ; coutumes.

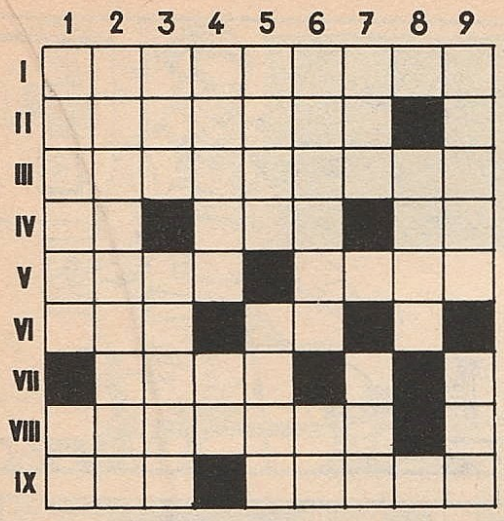
4



HORIZONTALEMENT : I. Figure géométrique - II. Affirmation - III. Note de musique ; observa secrètement - IV. Ouvertures dans le plancher ou le plafond - V. Espérée - VI. Article étranger - VII. Pays africain'

VERTICALEMENT : 1. Mammifères se nourrissant de poissons - 2. Seau en peau - 3. Conjonction ; gouffre - 4. Décompose un mot - 5. Carré de tissu - 6. En plein ciel ; arrose St-Omer - 7. Largement ouvert.

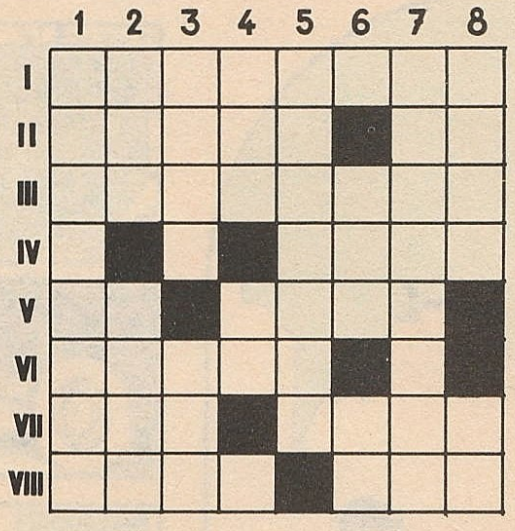
5



HORIZONTALEMENT : I. Buvette pour les troupeaux - II. Ni brunes ni blondes - III. Fabrique de la toile - IV. Conjonction ; Orient ; 2 voyelles - V. Titre dans l'ancien empire Turc ; lac - VI. Possédas ; cité légendaire ; VII. Perçoit - VIII. Epoque - IX. Se lance ; originaire de.

VERTICALEMENT : 1. Voie de communication ; fleuve italien - 2. Pas d'aplomb - 3. Petits ruisseaux ; département - 4. Crochets ; négation - 5. Epuisés ; arrose Evreux - 6. Comme les prairies au printemps ; doublé : cheval pour l'enfant - 7. Tenta avec courage ; démonstratif - 8. Fruit sec - 9. Marquée par le temps ; partie d'église.

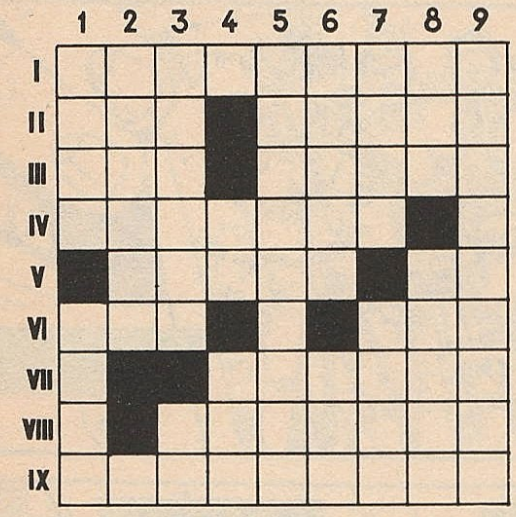
6



HORIZONTALEMENT : I. Elle est accidentée - II. Charges d'ânes ; existes - III. Certains sont à vue - IV. Viscère - V. Difficulté ; monnaie d'Amérique du Sud - VI. Petit trait - VII. Pas moi ; transpires - VIII. Greffe ; bien utile pour le courrier.

VERTICALEMENT : 1. On la rencontre quelquefois en montagne - 2. Un anglais ; montagne sacrée - 3. Propres ; ne pleure pas - 4. Trois fois ; phon. : pas beaucoup - 5. Petites plantes rares des montagnes - 6. Inversé : singe ; do - 7. Rendre propre - 8. Gros crochet ; conjonction.

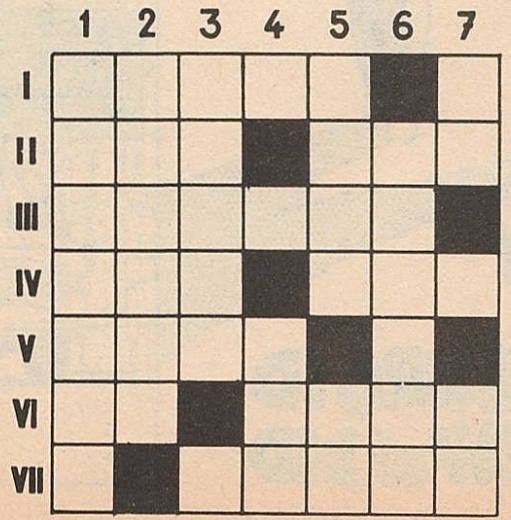
7



HORIZONTALEMENT : I. On y respire le thym et la lavande - II. Unité d'aire ; il faut la faire dessaler avant cuisson - III. Partie d'une voile ; pas bavards - IV. Le trop la provoque - V. Gaz d'éclairage ; note - VI. Possessif ; sans défaut - VII. Ville du Lot - VIII. Empêche d'avancer - IX. Titulaires d'un certain titre.

VERTICALEMENT : 1. Garçon ; à ne pas brûler - 2. Son fil est célèbre - 3. Demeures ; participe gai - 4. Quelle vache ! ; métal - 5. On se sent petit devant elle - 6. Ils sont tous dans la nature ; suivi d'oil : combustible - 7. Fabriquée par le foie ; entre le vert et le bleu - 8. Posséda ; mieux vaut éviter celle du cheval - 9. Monnaies d'argent chez les Romains.

8



HORIZONTALEMENT : I. On le trouve encore loin des villes - II. Mesure agraire ; il a son mur - III. Bord taillé en oblique - IV. Poème musical ; canton suisse - V. Epreuve ; VI. Cité légendaire ; partie du corps - VIII. Département.

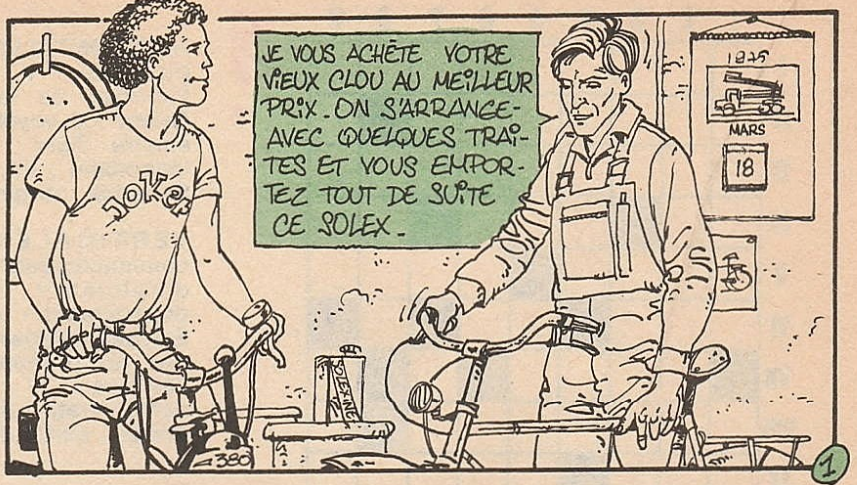
VERTICALEMENT : 1. A un tempérament de comédien - 2. Stériles - 3. Fais tort - 4. Service des postes - 5. Grand amateur de lentilles ; d'un auxiliaire - 6. Animal à piquants - 7. Il a «bon dos» ; venu au monde.

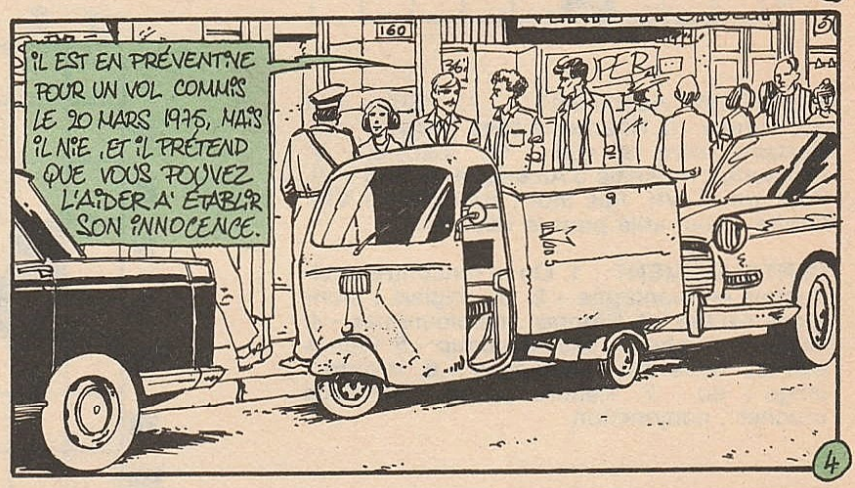
SOLUTIONS PAGE 68

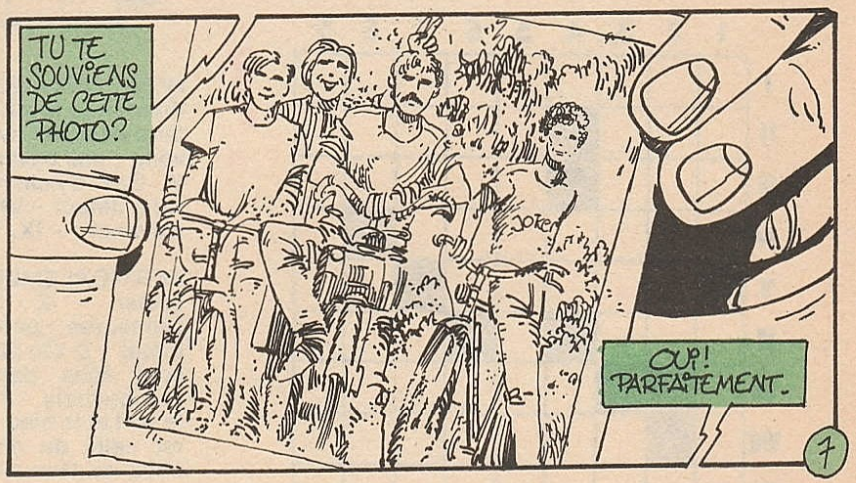
LE VELO-MOTEUR

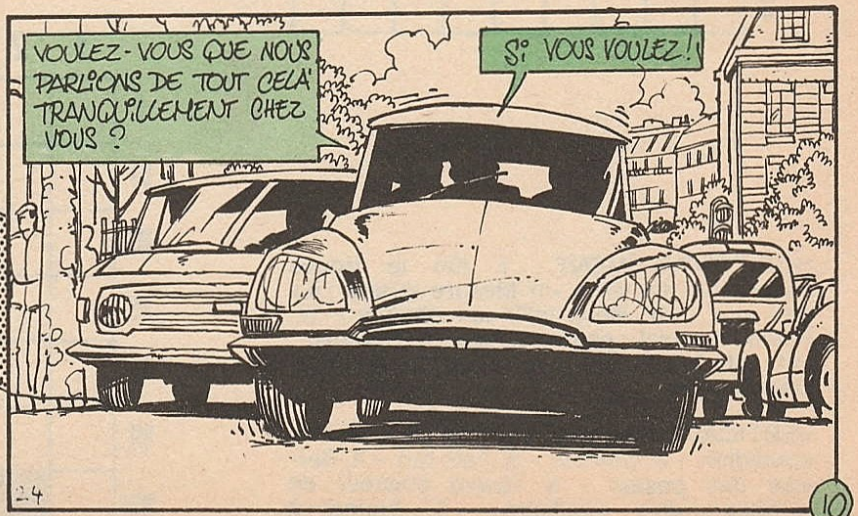
DESSINS : JUILLARD-CONVARD

LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID HEMPAY et DID

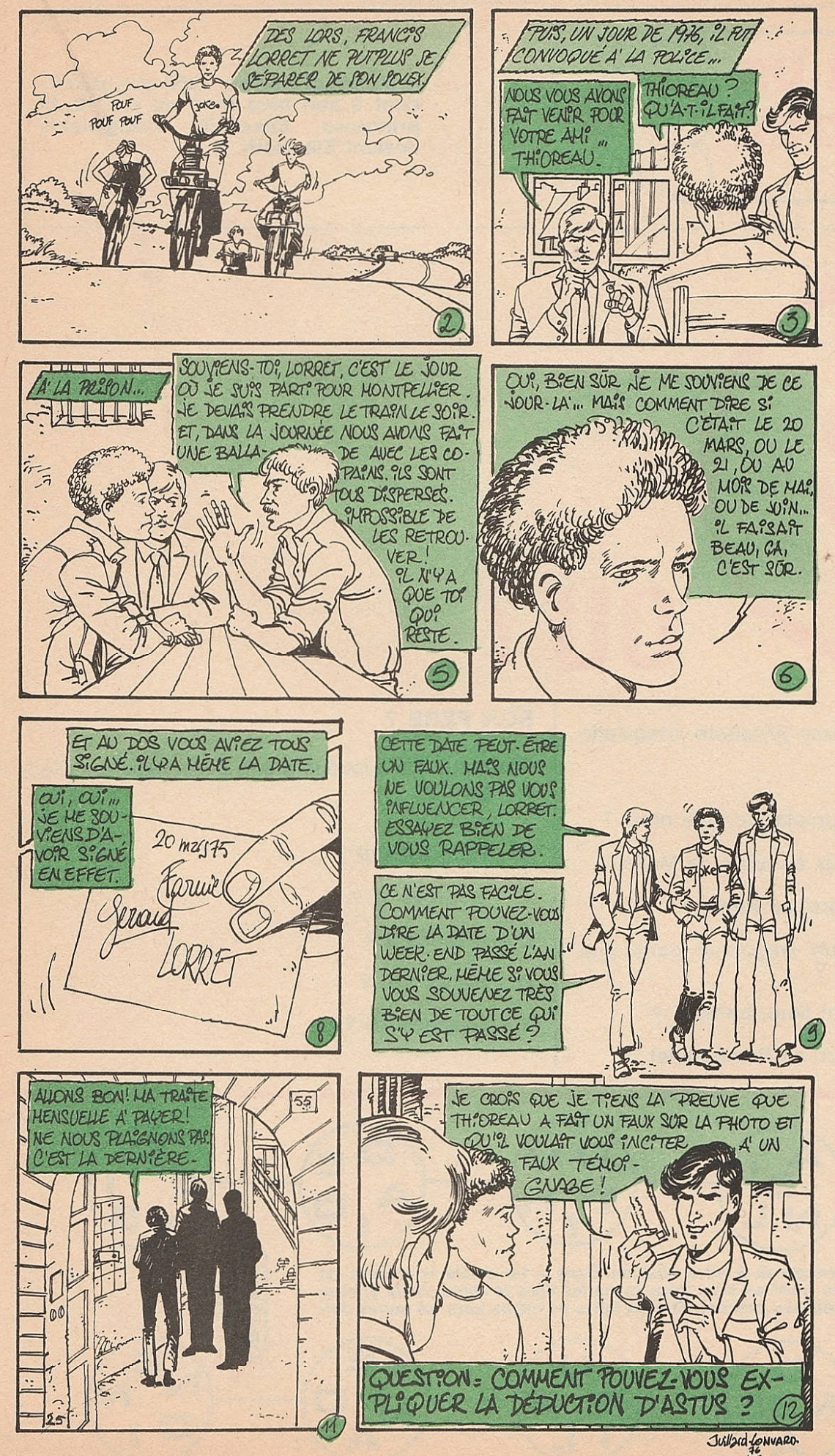








SOLUTIONS P.78



c'est un mercredi...

le mercredi 6 février 1952 que, succédant à son père mort ce jour-là, la princesse Elisabeth d'Angleterre devient Elisabeth II.

OÙ ?

OU ?
Où se trouvait la princesse Elisabeth lorsqu'elle apprit la nouvelle ?

1°) dans un avion qui survolait le Pôle nord ?

2°) sur le yacht Britannia, au large de Malte ?

3°) perchée dans un arbre, au Kénia ?

4°) aux commandes d'un wagonnet dans une mine du Pays de Galles ?

5) à la table du président Mao, à Pékin ?

6°) à cheval, dans le Parc de Rambouillet ?

SON PERE ?

Elisabeth II a succédé à son père. Mais qui était son père ?

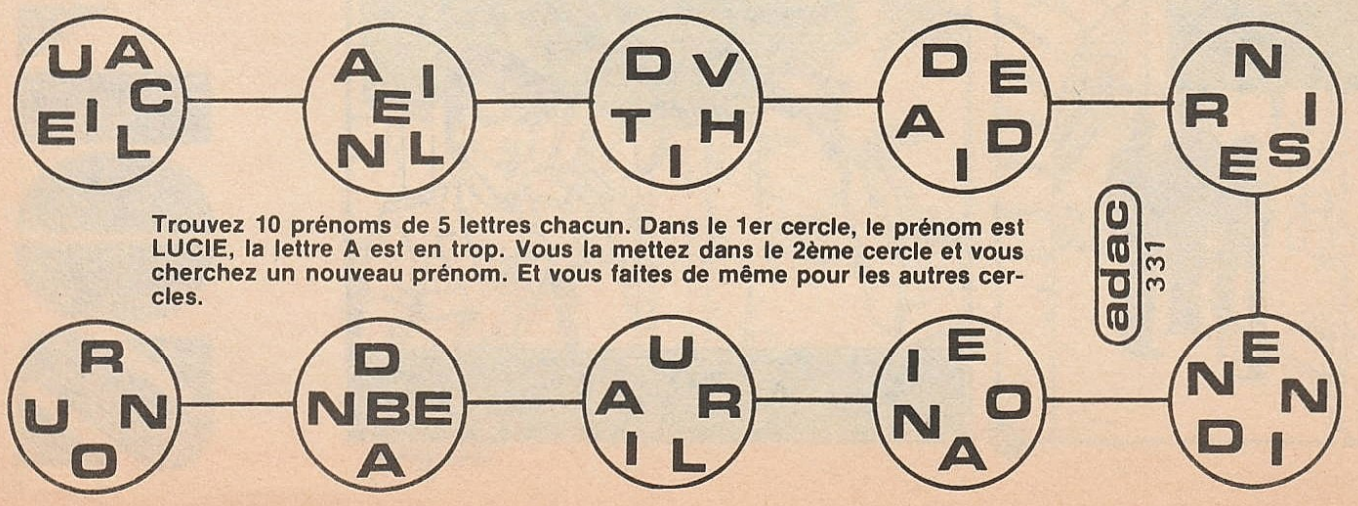
A - Edouard VIII ?

B - Georges VI ?

C - Charles II ?

D - Henry VIII ?

E - Georges VII ?



Trouvez 10 prénoms de 5 lettres chacun. Dans le 1er cercle, le prénom est LUCIE, la lettre A est en trop. Vous la mettez dans le 2ème cercle et vous cherchez un nouveau prénom. Et vous faites de même pour les autres cercles.

adac 331

SOLUTIONS PAGE 68

PROVERBE ANGLAIS

Pour trouver ce proverbe, vous devez répondre aux questions ci-dessous :

Si vous pensez que la définition est exacte, vous barrez dans la colonne correspondante de la grille les cases portant un POINT NOIR. Si vous jugez que la définition est fausse vous barrez les cases de la colonne portant UNE CROIX. Ceci étant fait et si vous ne vous êtes pas trompés les lettres restantes lues dans l'ordre vous donneront le proverbe.

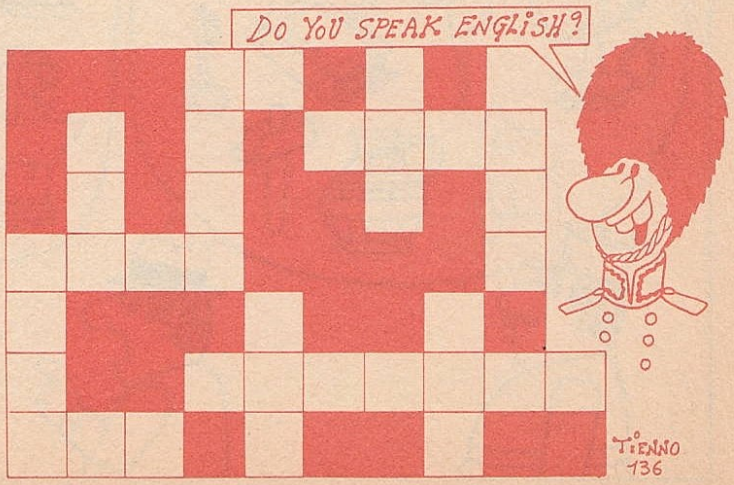
B	Q	O	N	U	J	I	A
O	U	L	R	E	T	P	E
M	E	P	T	S	I	E	T
T	T	A	H	T	I	T	E
N	E	D	R	L	R	E	Y
T	E	D	M	E	P	L	S
A	P	P	E	A	R	R	D
T	S	D	O	E	N	J	T
E	O	M	K	P	E	S	R

1. **Le mot week-end est d'origine anglaise**
2. **La Tamise se jette dans la Manche**
3. **Edmund Hillary a vaincu l'Annapurna**
4. **Christmas signifie Noël**
5. **Comme le coq évoque la France, la rose évoque l'Angleterre**
6. **La lire est la monnaie anglaise**
7. **San Francisco est une ville anglaise**
8. **Le rugby fut inventé par les Anglais**
9. **Charles Dickens est l'auteur de David Copperfield**

Même si vous ne parlez pas anglais, vous connaissez sûrement quelques mots anglais. A l'aide des définitions ci-dessous, remplissez cette grille avec des mots anglais.

HORIZONTALEMENT
Allez
Mademoiselle
Pair du Royaume
Matin
Oui

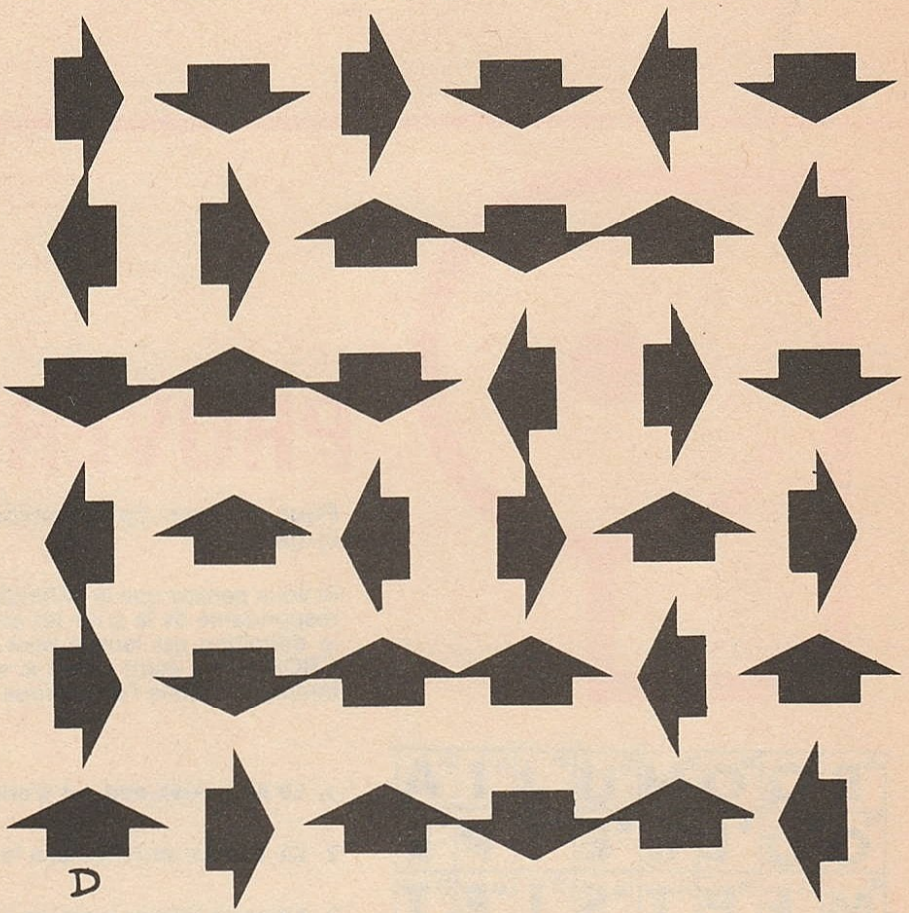
VERTICALEMENT
Femme de haut rang
Deux
Bon
Garçon
Huile
Monsieur
Terme de tennis



ASTUCES EN VRAC

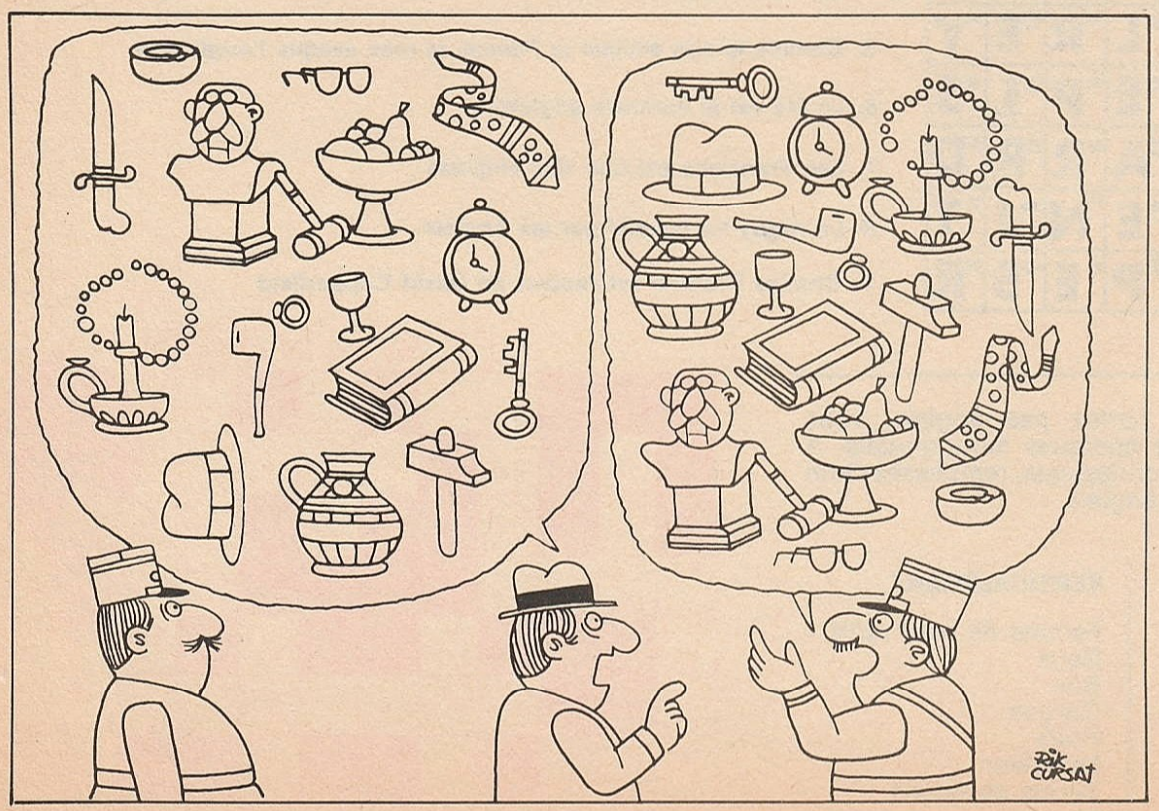
A, B,C, ou D

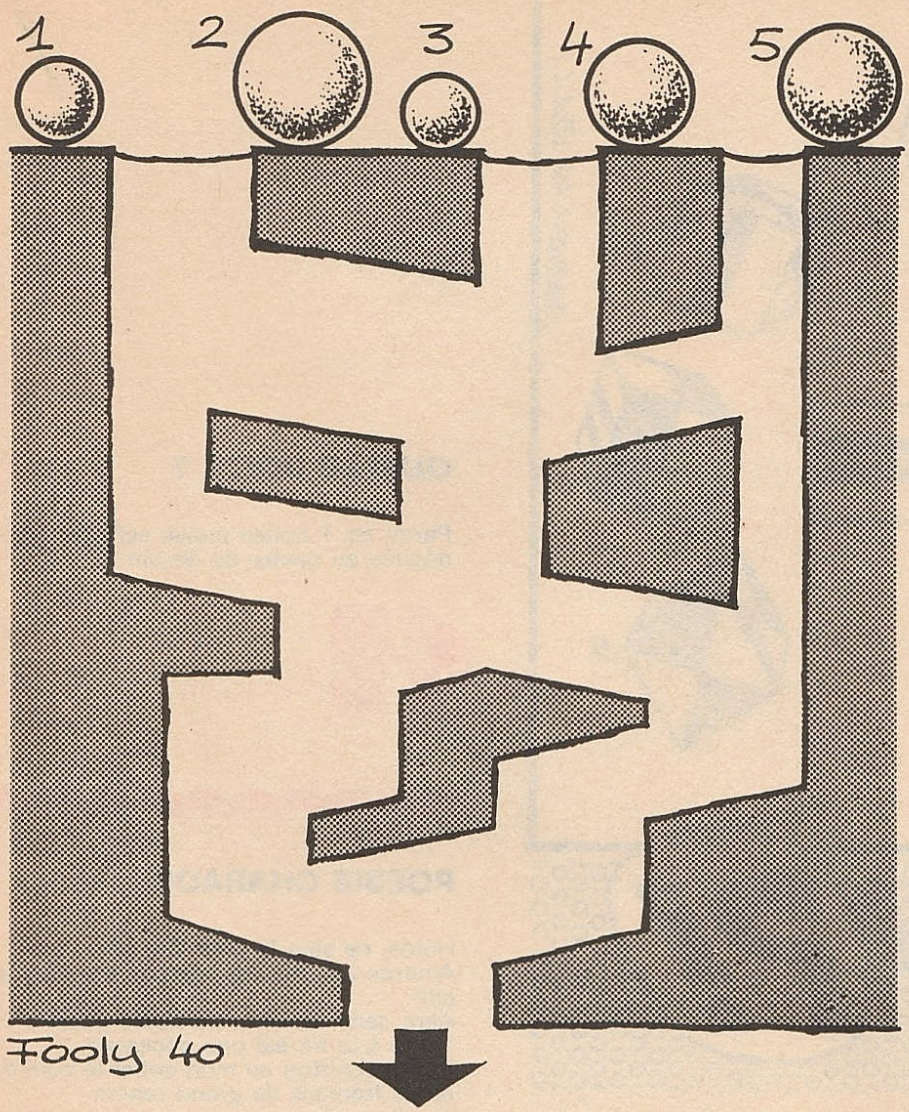
De quel coin faut-il partir (A, B, C, D) pour sortir de ce réseau de flèches ?



RESTITUTION

Votre voleur est arrêté, nous avons récupéré tous les objets qu'il vous a volés dit le gendarme à monsieur Ciron. Ce dernier n'est pas d'accord, certains objets sont différents des siens. Lesquels ?



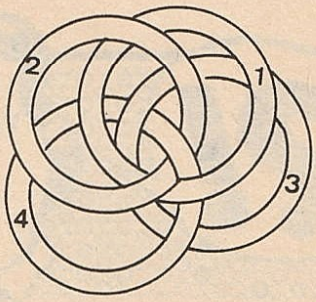


LESQUELS ?

Lesquels de ces boulets atteindront le fond du trou.

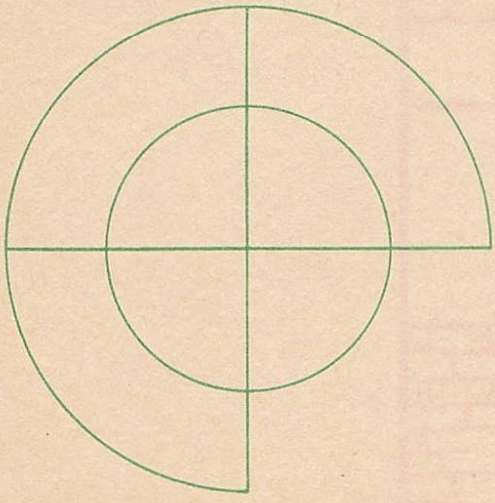
LES ANNEAUX

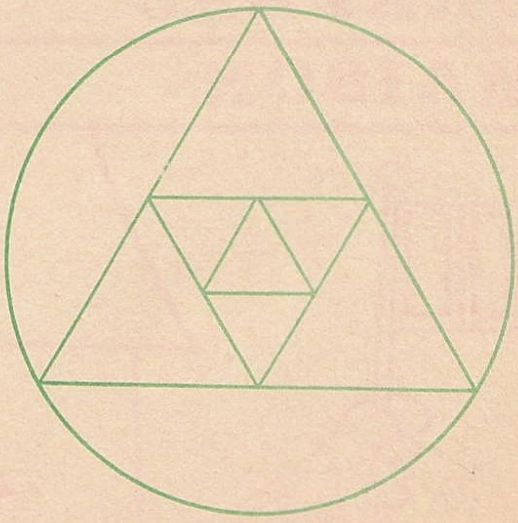
Regardez bien ces anneaux. Il suffit d'en ouvrir un pour libérer tous les autres. Mais lequel ?



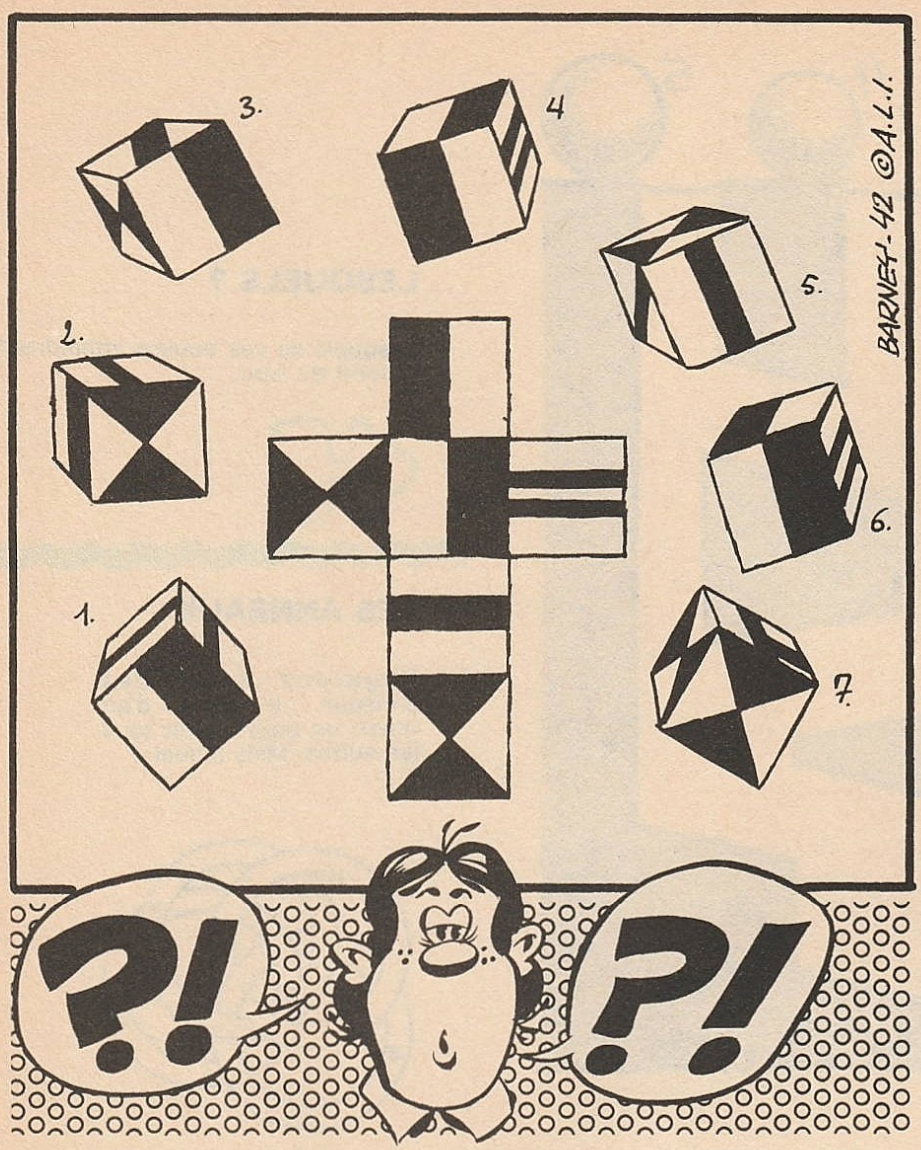
D'UN TRAIT

Sans lever le crayon et sans repasser par le même chemin, tracez d'un seul trait chaque figure.





SOLUTIONS PAGE 68

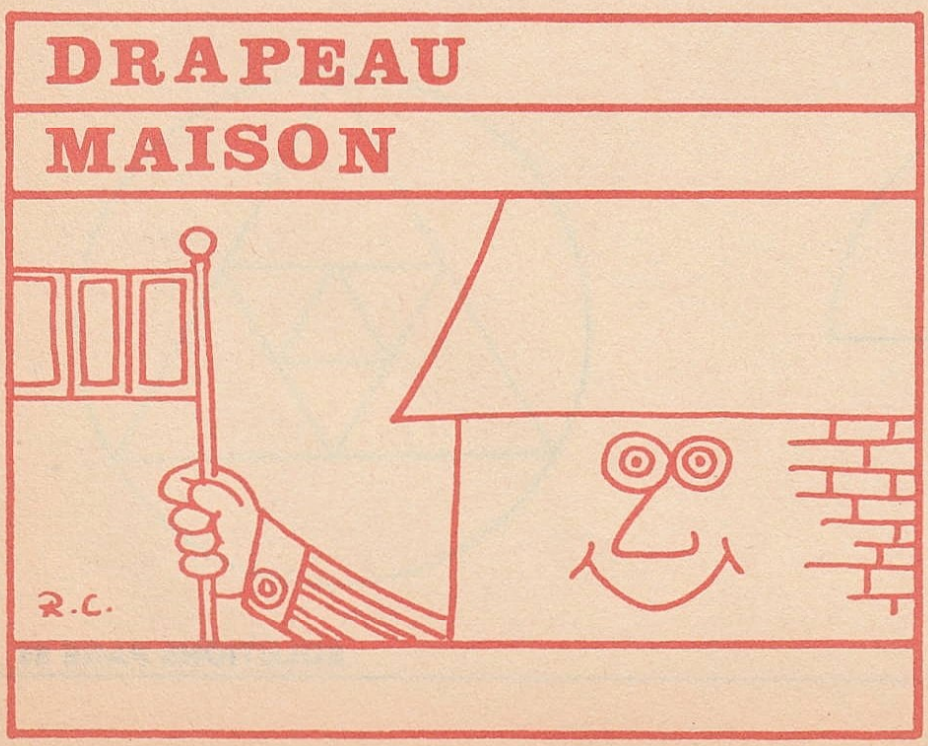


QUELLE BOITE ?

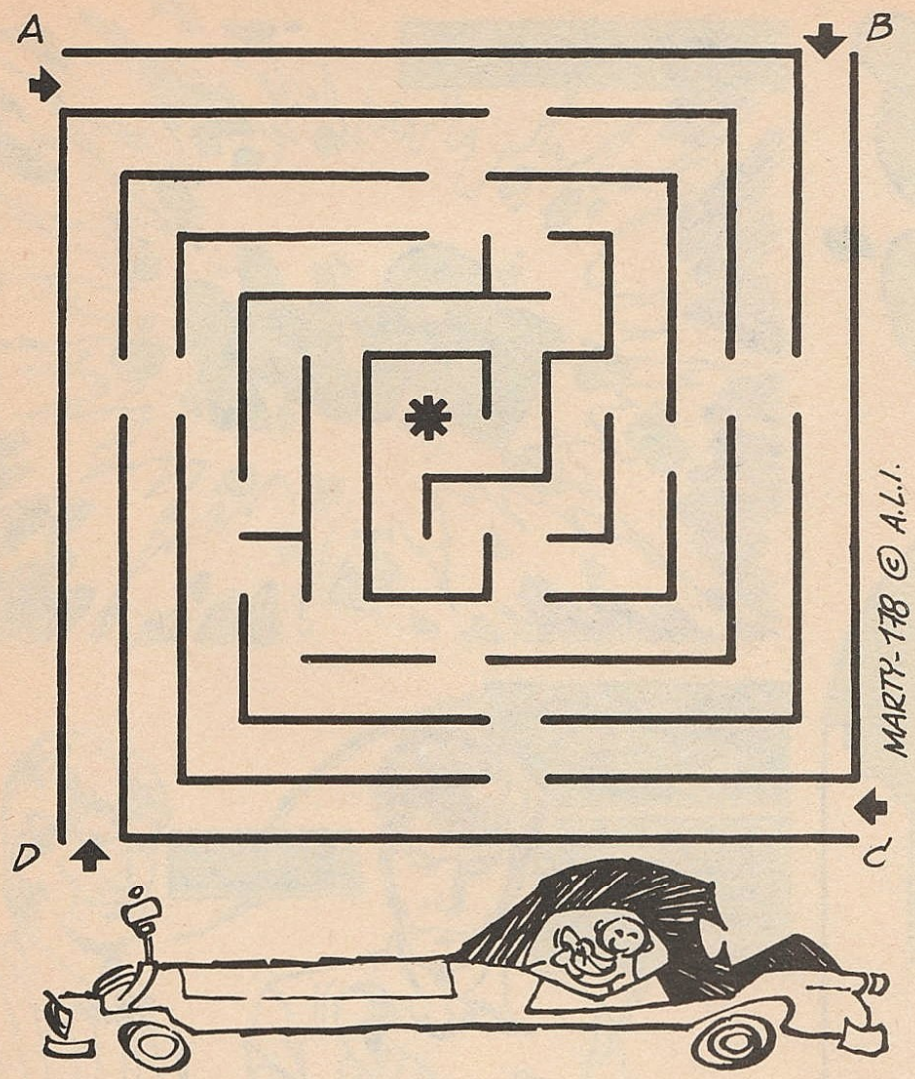
Parmi les 7 boites quelle est celle qui est dépliée au centre du dessin ?

POESIE CHARADE

Héros, ce sera la première définition.
Ainesse est ensuite proposé à votre sagacité.
Aère, telle sera ma troisième question.
Le dé à la fin est une nécessité.
Pour déchiffrer en mon entier le nom d'un poète français de grand renom.



Ces deux mots en définissent un autre. Lequel ?



PAS A GAUCHE

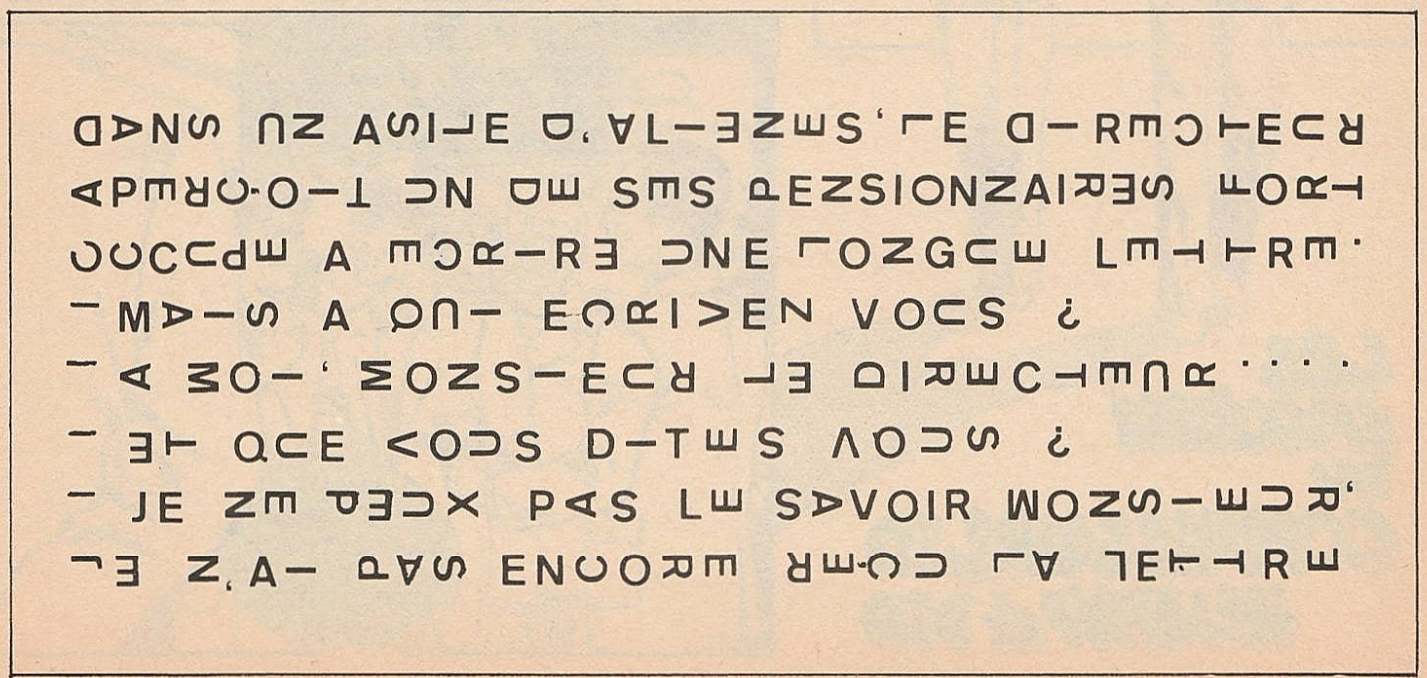
Cette voiture ne peut plus tourner A GAUCHE, mais seulement rouler DROIT et tourner A DROITE. Quel chemin empruntera-t-elle pour parvenir au garage central ?

Voici 2 additions. Comment disposer les nombres pour que Je résultat de l'une ait pour différence avec le résultat de l'autre le chiffre 1.

86	98
98	66

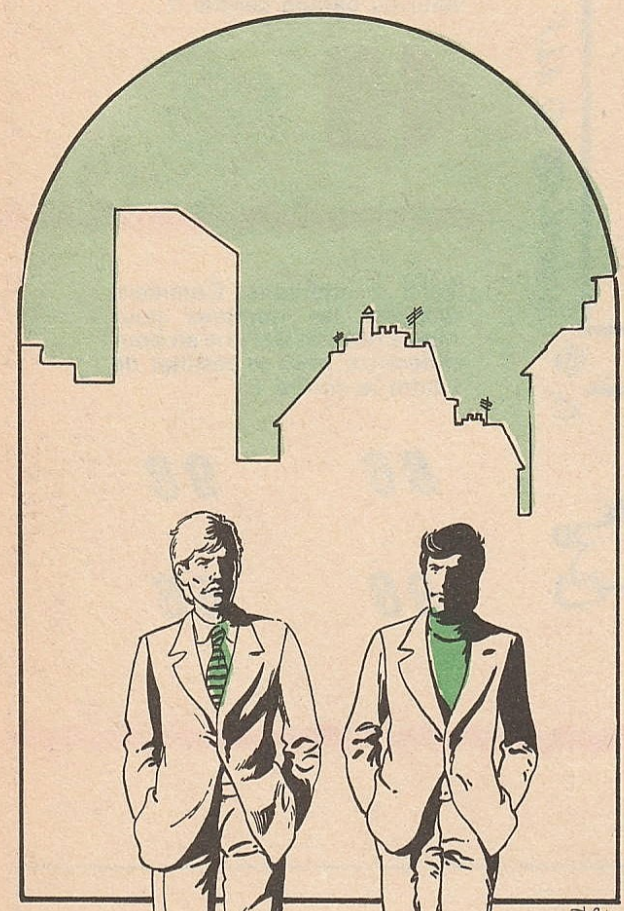
HISTOIRE DROLE

Soyez perspicace... et vous rirez !

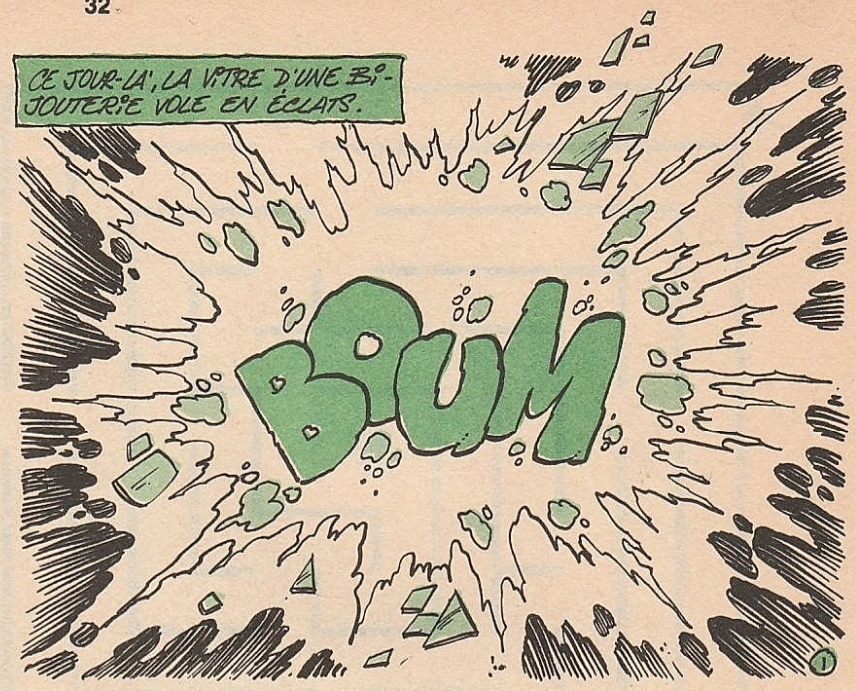


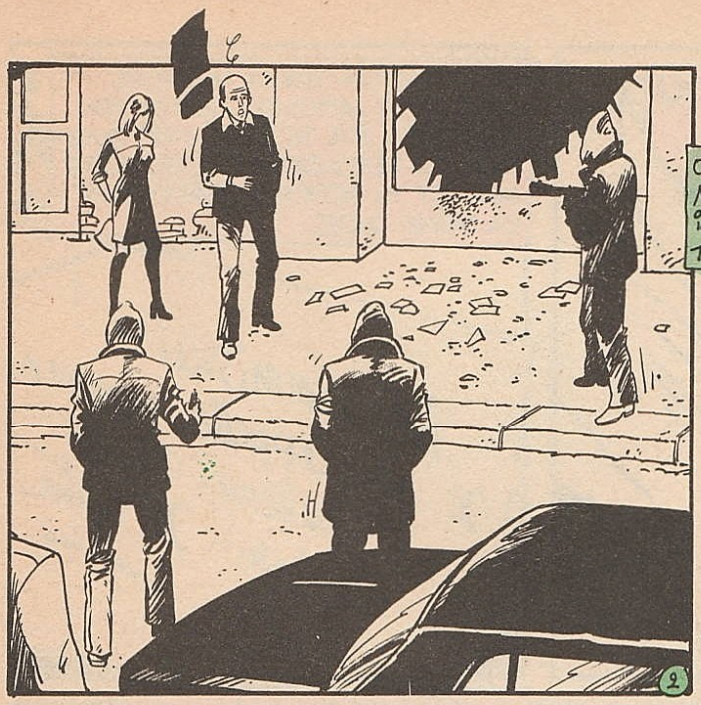
SOLUTIONS PAGE 69

LA "BANDE HARPO"



LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID HEMPAY et DID





ENCORE UN COUP DE LA BANDE A' HARTO.
OUI, MAIS CETTE FOIS, ILS N'IRONT PLUS TRÈS LOIN. ILS SAVENT QU'ILS SONT TRAQUÉS !

HARTO LUI MÊME TÉLÉPHONE A' LA POLICE...
ALLÔ ? INSPECTEUR ASTUS ? ICI HARTO. JE VEUX DISCUTER AVEC VOUS. VENEZ SEUL, JE SERAI SEUL AUSSI. 18, RUE LONGUE. UN GARAGE DÉSAFFECTÉ EN FACE D'UN TERRAIN VAGUE. DEMAIN : 6 HEURES, OK ?

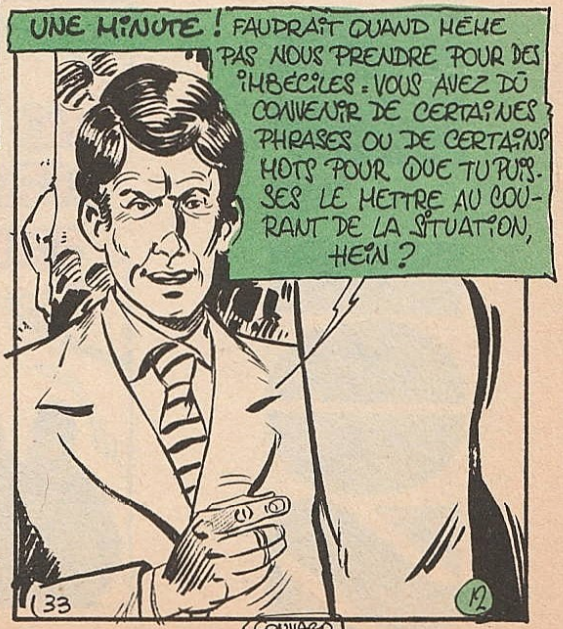
NOUS AVONS L'ADRESSE, MAIS IL FAUDRA QUE VOUS ME PRÉVENIEZ TOUT DE SUITE, SINON, ILS AURAIENT LE TEMPS DE VOUS CONDUIRE AILLEURS... PAS FACILE !
MAIS NOUS AVONS TOUTE LA NUIT POUR RÉFLÉCHIR A' ÇA !

LE LENDEMAIN, LE CODE EST TROUVÉ.
AU REVOIR, ASTUS. ET BONNE CHANCE !

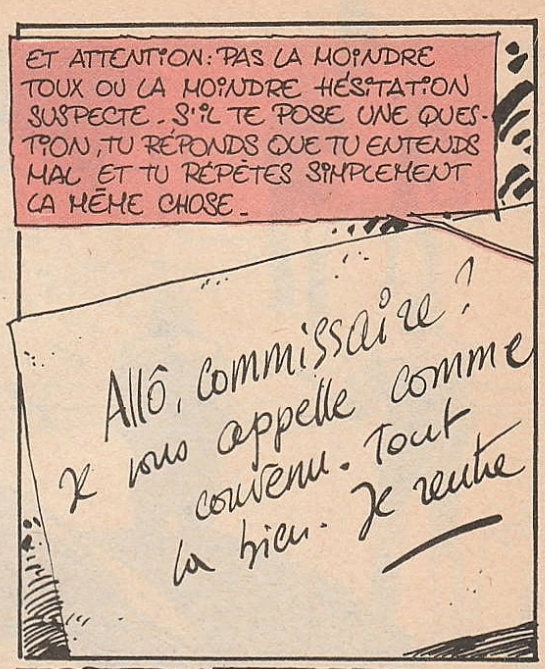
A' 6 HEURES...
SALUT INSPECTEUR ! LES MAINS EN L'AIR ! ET EN VITESSE...

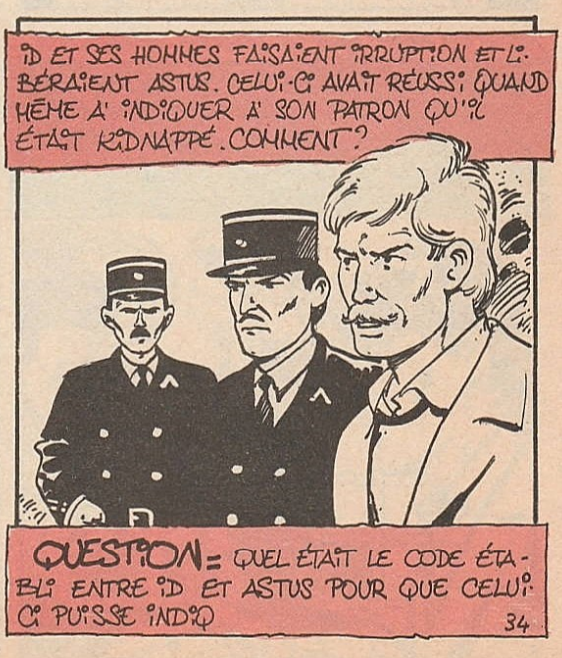
ASTUS EST RENTRÉ DANS LE GARAGE DÉSAFFECTÉ.
ÇA VA VOUS COÛTER CHER, CAR NOUS AVIONS FLAIRÉ LE PIÈGE. SI A' 6 HEURES ET QUART EXACTEMENT, ID NE REÇOIT PAS UN COUP DE TÉLÉPHONE DE MOI, IL INTERVIENT !
1959
PTT

SI CE N'EST QUE ÇA ! VOILA' LE TÉLÉPHONE, MON CHER !


UNE MINUTE ! FAUDRAIT QUAND MÊME PAS NOUS PRENDRE POUR DES IMBÉCILES : VOUS AVEZ DÛ CONVENIR DE CERTAINES PHRASES OU DE CERTAINS MOTS POUR QUE TU PUISSES LE METTRE AU COURANT DE LA SITUATION, HEIN ?
133
CONVARD

SOLUTIONS P.78



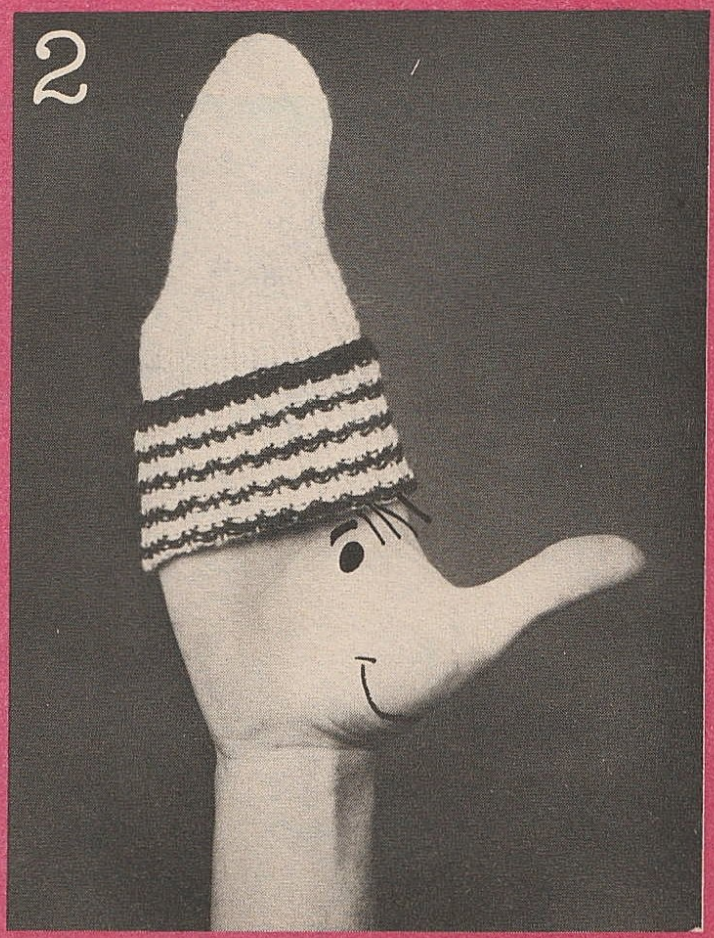


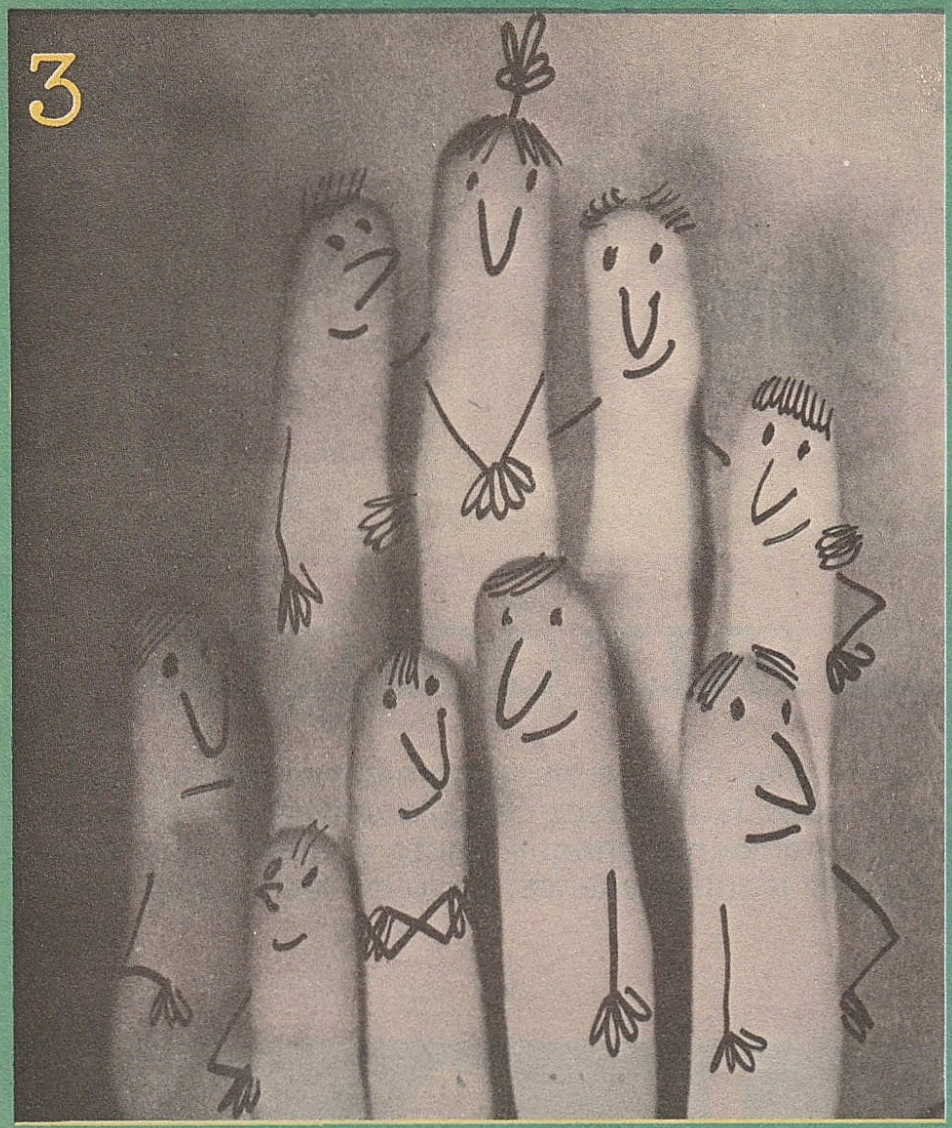
joker

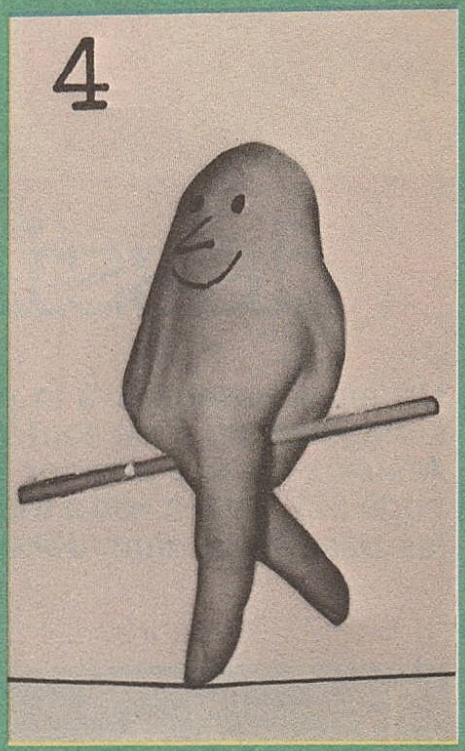
LOISIRS

dessins sur doigts

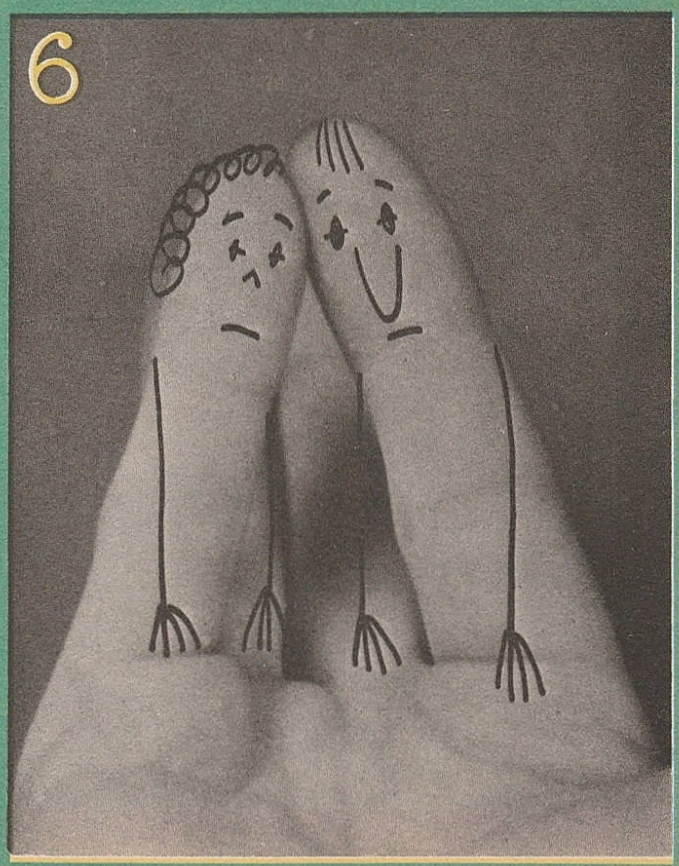
Un jeu amusant et à la portée de tous. Dix doigts, un crayon marqueur et de l'imagination, c'est tout ce qu'il vous faut. Voyez ce qu'a réalisé Jac Remise. Amusez-vous à deviner ce que représente chaque photo (les solutions sont page 37). Puis à votre tour inventez d'autres scènes. Envoyez-les nous et nous les passerons dans Joker.




3


4

5


6

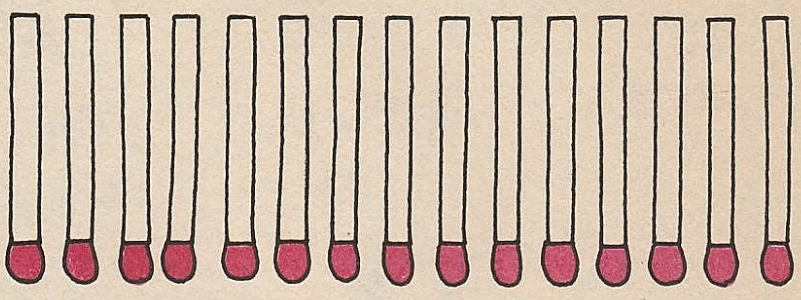
SOLUTIONS

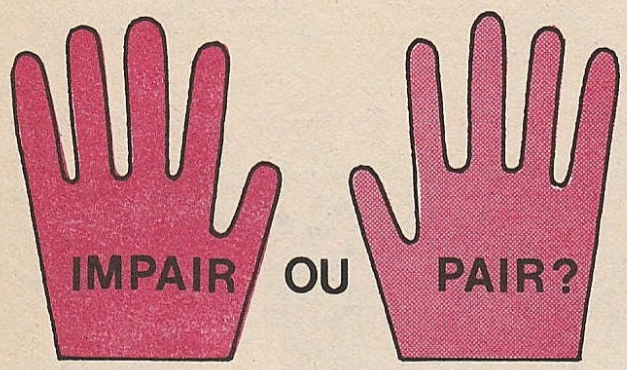
1. La mère et l'enfant - 2. Pinocchio - 3. La photo de classe - 4. L'équilibriste - 5. L'espion - 6. Les amoureux - 7. L'escargot - 8. Garde à vous - 9. Le youpiala - 10. Jalousie - 11. Le lapin intellectuel.

JEUX D'ALLUMETTES

1. PAIR OU IMPAIR ?

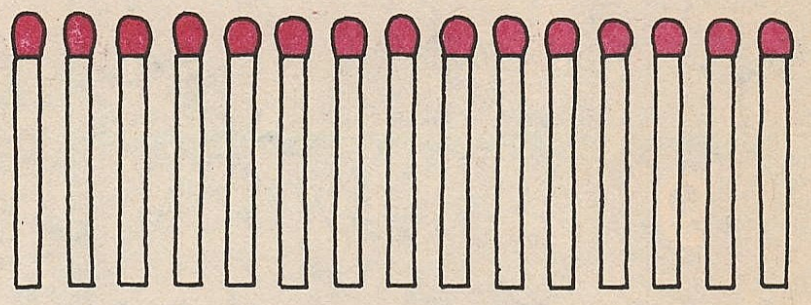
Pour épater vos amis, dites-leur que vous allez deviner dans quelle main ils tiennent un nombre pair ou impair d'allumettes.
Votre ami doit multiplier le nombre d'allumettes de sa main droite avec un chiffre impair et celui de sa main gauche avec un chiffre pair. Ensuite il additionne les 2 sommes et vous dit le résultat.
Si ce nombre est pair, il a un nombre pair d'allumettes dans sa main droite et s'il annonce un nombre impair, le nombre pair d'allumettes se trouve dans sa main gauche.

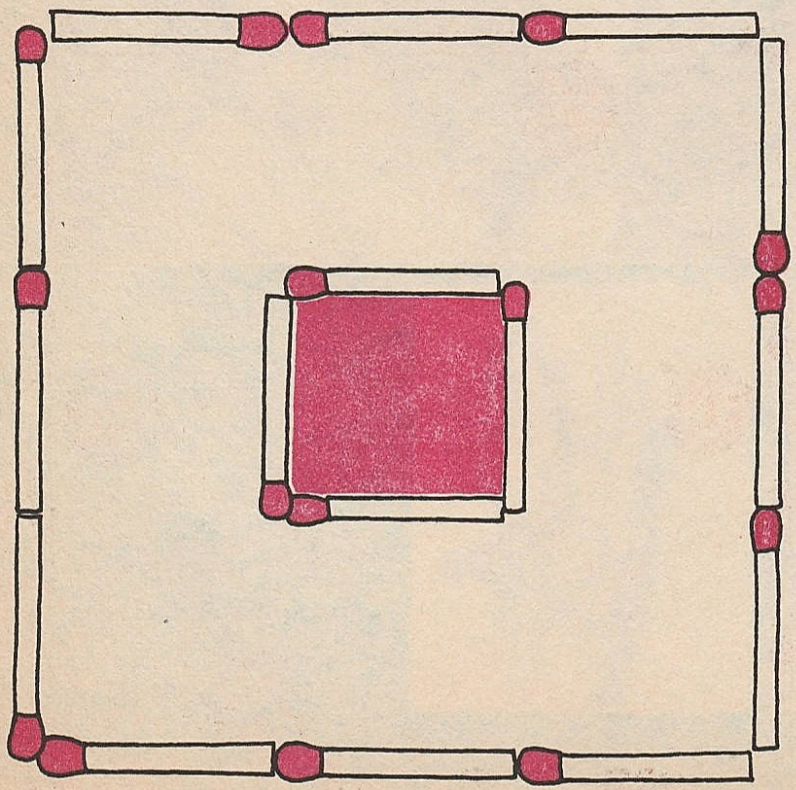




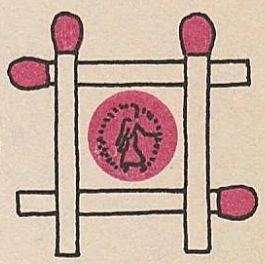
2. JEUX A DEUX

Chaque joueur dispose de 15 allumettes. A tour de rôle, chacun pose 1 ou 2 allumettes au centre de la table en comptant à haute voix (1, 2, 3, 4 etc...). Est gagnant celui qui pose la 20ème allumette. (Il y a un truc pour gagner à coup sûr)





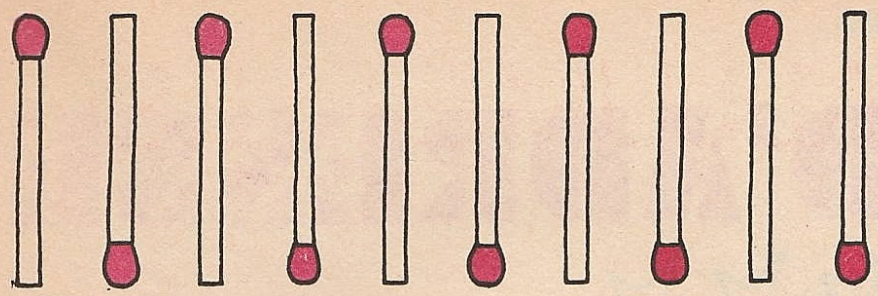
3. LE FRANC PRISONNIER

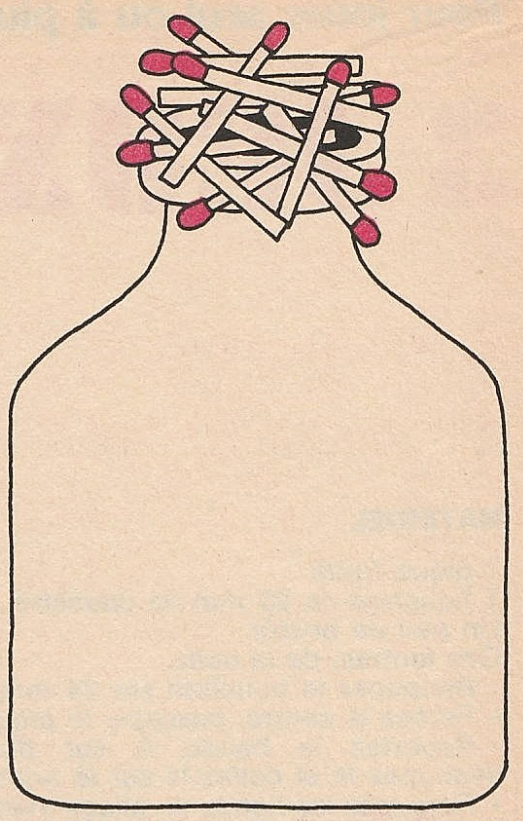


Comment ferez-vous pour le libérer, sans toucher :
- Ni au franc
- Ni aux allumettes ?

4. LE PONT ET L'ILE

Pour atteindre l'île au centre du lac, vous disposez de 2 allumettes pour construire un pont solide. Comment vous y prendrez-vous pour éviter les plongeons et la nage dans l'eau glacée ?





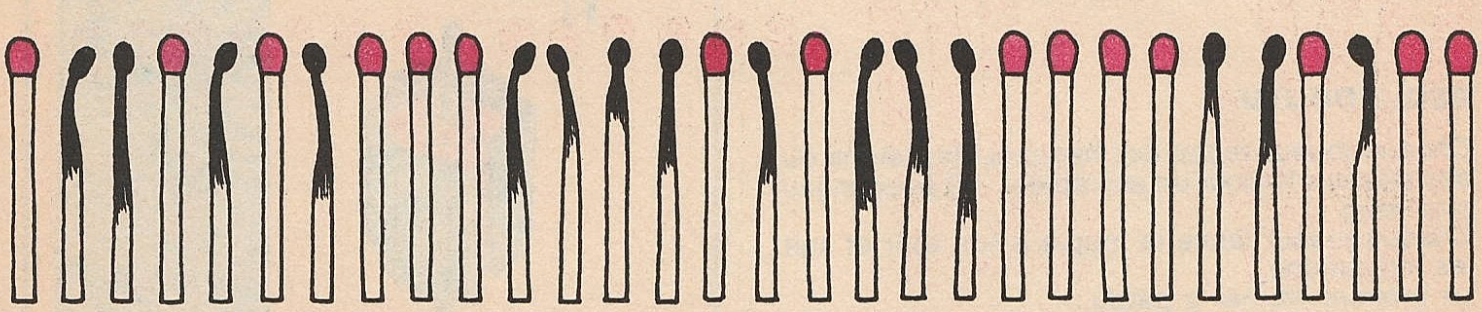
5. TOUR DE PASSE-PASSE

Comment ferez-vous pour que toutes les allumettes avec la tête en haut se retrouvent à gauche et celles avec la tête en bas à droite ? Vous pouvez vous servir de vos mains mais vous devez effectuer ce tour en un seul mouvement.

*

6. JEU D'ADRESSE POUR PLUSIEURS

A tour de rôle, chacun pose une allumette sur le goulot d'une bouteille. Celui qui fait tomber la dite allumette a perdu.



7. LES QUINZES NEUVES

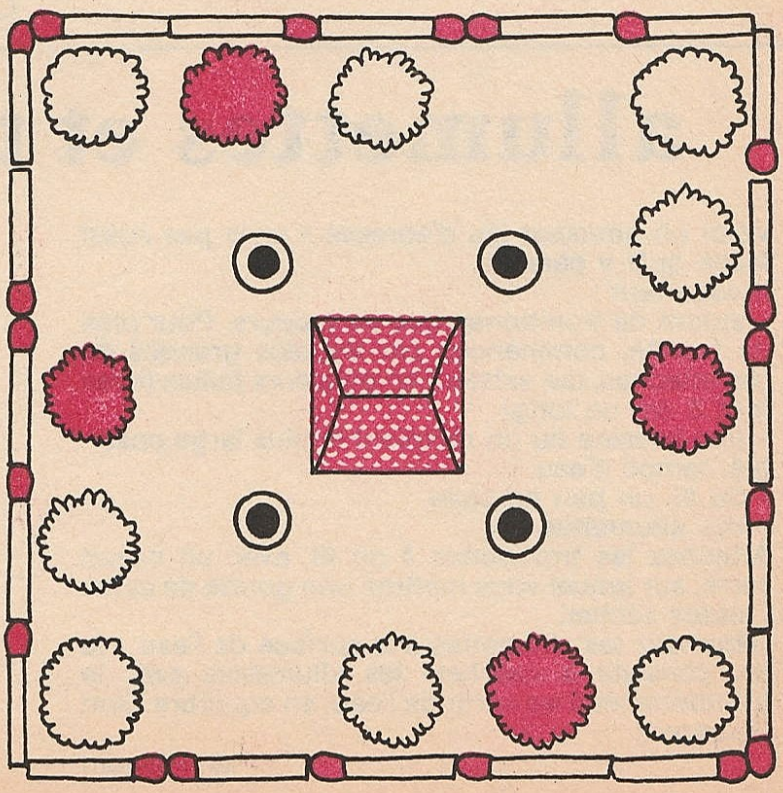
15 allumettes neuves et 15 allumettes brûlées. Comment les placerez-vous si vous voulez, en les comptant de 9 en 9 ne prendre à chaque fois que les allumettes neuves (les allumettes comptées et enlevées n'entrent plus en ligne de compte au tour suivant).

*

8. LE PARTAGE

Comment partager ce terrain en 4 parties égales en surface et en forme de sorte que chacune ait :
- accès à la maison
- un puit
- un cerisier (coloré)
- deux pommiers ?

B. Lebrun



SOLUTIONS PAGE 69

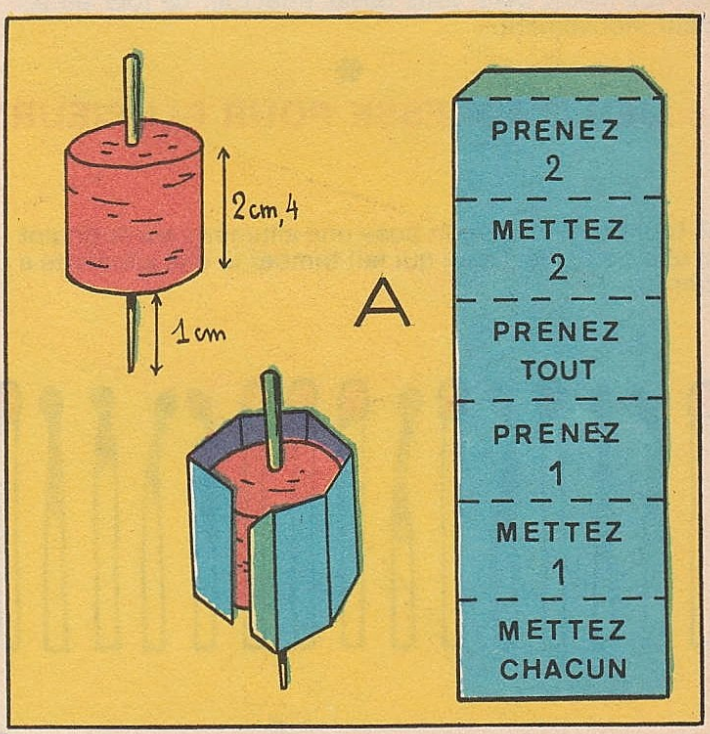
Pour jouer seul ou à plusieurs

3 JEUX D'ADRESSE

toupie 6

MATERIEL

1 pique-fruits
1 bouchon de 23 mm de diamètre
Un peu de bristol
Des feutres, de la colle
- Recoupez le bouchon sur 24 mm de haut
- Percez le centre, passez-y le pique-fruit
- Reportez la bande A sur du bristol, ou découpez-la et collez-la sur le bristol
- Repassez les lignes de pliage avec une lame de canif. Pliez et collez autour du bouchon.



REGLE DU JEU

Chaque joueur reçoit des haricots, des jetons ou des pièces - 10 pour un jeu rapide - 20 pour un jeu plus long.
Chaque joueur lance la toupie à son tour et suit les indications.
Le premier «ruiné» a perdu...

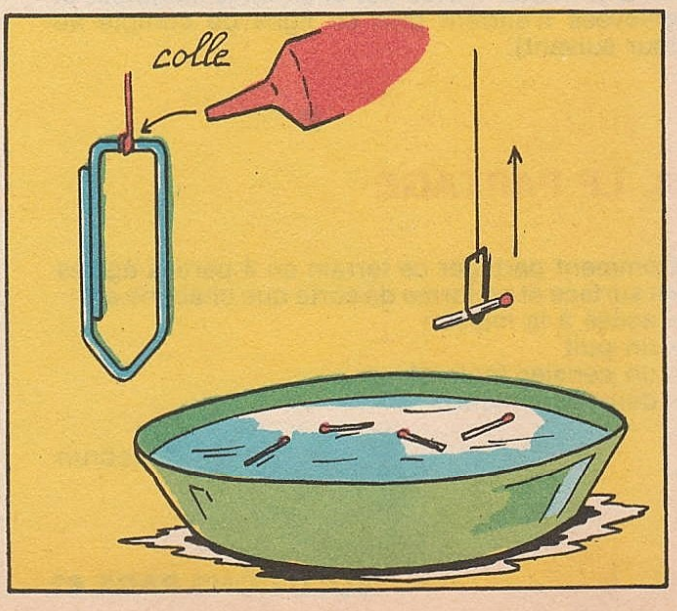
G. Ploquin

allumettes et trombonnes

Voici un amusant jeu d'adresse - mais pas aussi facile qu'il y parait !
Il vous faut :
- autant de trombones que de joueurs. Pour plus de facilité, commencez par les plus grandes de ces attaches, qui existent en plusieurs tailles (elles font 3 cm de long)
- une bassine ou un récipient le plus large possible, rempli d'eau
- du fil, un peu de colle
- des allumettes

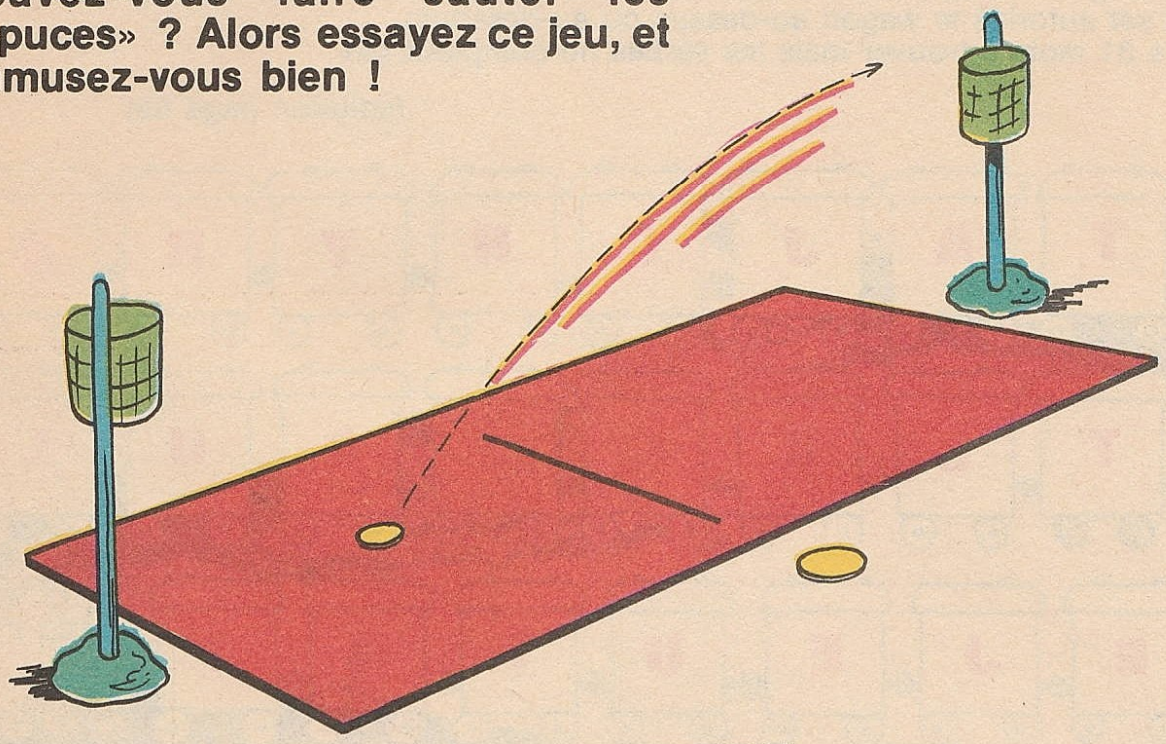
Attachez les trombones à un fil, avec un nœud serré, sur lequel vous mettrez une goutte de colle. Laissez sécher.
Répandez les allumettes à la surface de l'eau : le jeu consiste à «pêcher» les allumettes avec le trombone, et à les sortir de l'eau, en équilibre. Bon courage !

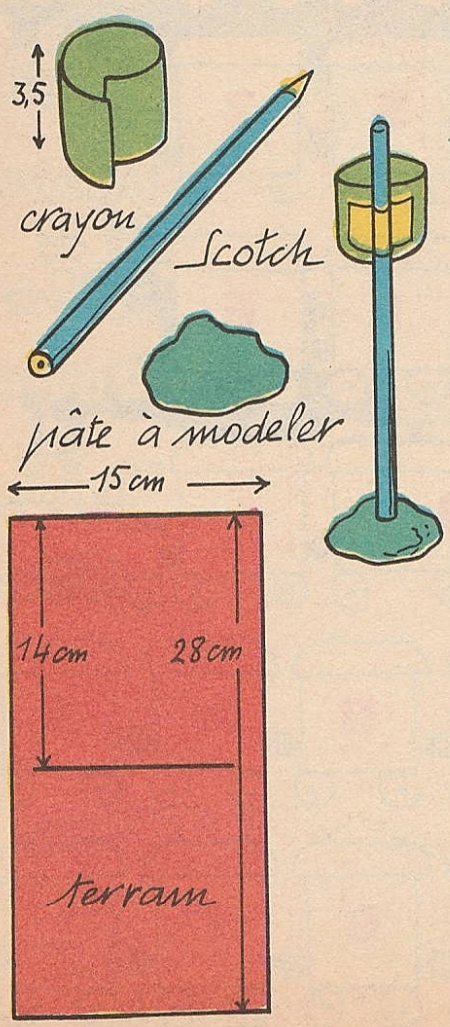
G. Ploquin



le puce basket

Savez-vous faire sauter les «puces» ? Alors essayez ce jeu, et amusez-vous bien !





MATERIEL

Pour que les puces sautent bien, faites le *terrain* de deux épaisseurs de feutrine collées l'une sur l'autre. Si vous avez du feutre, c'est encore mieux.
Marquez le milieu du terrain avec une ligne de gouache blanche. Les *paniers* sont faits, comme le montre le dessin, d'un crayon planté dans une petite boule de pâte à modeler, muni d'une bande de papier léger enroulée et collée au scotch. Cette bande aura 3,5 cm sur 11 cm.
La hauteur des paniers sera, pour débuter, de 15 cm, et elle pourra atteindre 20 cm pour des joueurs entraînés. Si les crayons sont trop courts, remplacez-les par des bâtonnets ou du papier roulé, serré ou collé.

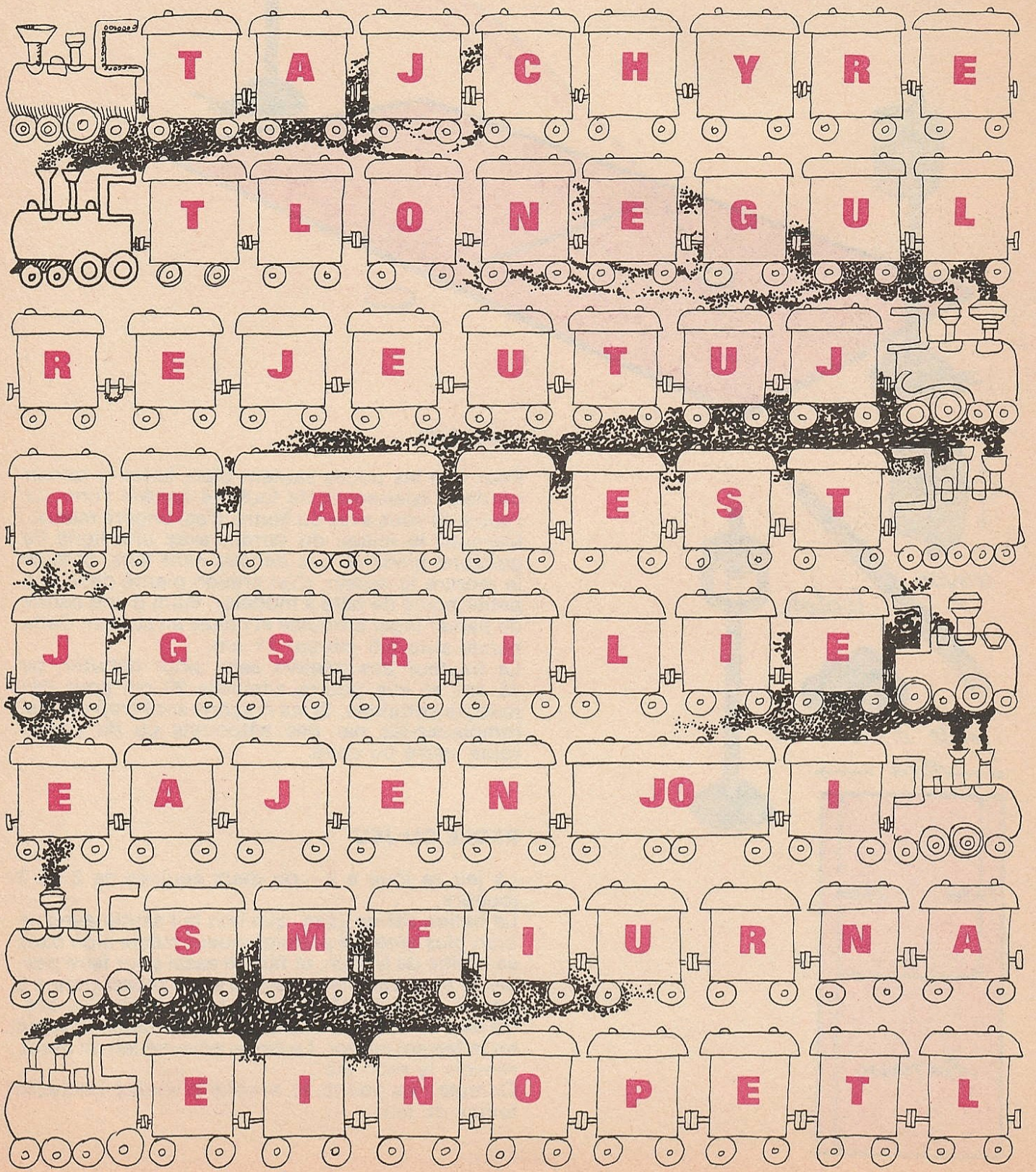
REGLE DU JEU

Le jeu se joue à 2 - ou deux équipes de 2 ou 3 joueurs.
Le ballon est un pion, que l'on fait sauter avec un pion plus gros. Le premier joueur met le pion dans sa moitié de terrain. et fait un essai pour faire passer le pion dans le panier ; l'essai réussi donne 2 points. Si c'est raté, le joueur remet le pion au centre de son terrain et l'envoie dans le camp adverse en le faisant sauter. Le camp adverse fait un essai, renvoie le pion etc...
Comptez les points, et, si vous le voulez, limitez le temps de jeu.

AVEC UN J COMME JOKER

En partant toujours de la lettre J formez un mot. Pour cela, vous sautez d'un wagon à l'autre et s'il le faut d'un train dans un autre. (dans ce cas, seul est autorisé le wagon au-dessus ou au-dessous).
Il y a 31 mots à trouver mais les verbes ne comptent pas

(solution page 69)



LES COLLECTIONS

JE FAIS MILLE COLLECTIONS - Pour dépanner ceux et celles qui aiment réunir, chercher, classer, mais ne savent quoi collectionner. Des pistes très variées leur sont offertes (capsules, farces, attrapes, posters, etc...) Hachette.

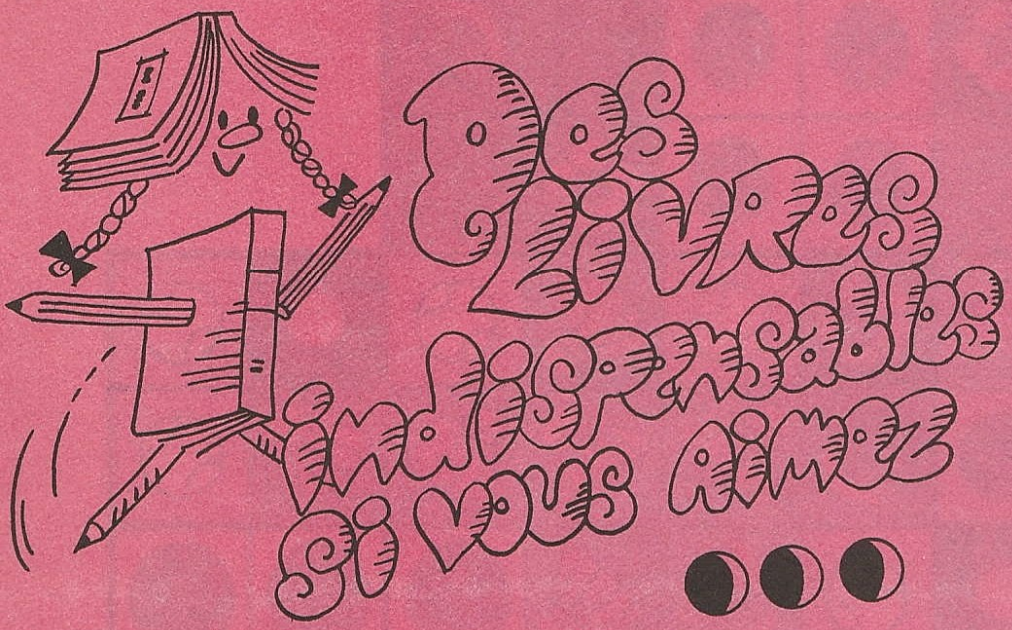
GUIDE DES MINERAUX - Un livre indispensable pour identifier le plus possible de pierres. Il y en a ici 560 représentées en photos couleurs. Pour chaque pierre toutes les précisions de couleurs, d'éclat, de formes, etc... Un livre qui donne envie de collectionner. (Hatier)

L'HISTOIRE

Dans l'album JE SAIS TOUT SUR L'HISTOIRE, vous rencontrerez des hommes des femmes de tous pays qui ont fait l'histoire du monde. Vous trouverez l'origine d'innombrables mots qui ont un rapport avec l'HISTOIRE. C'est un genre de dictionnaire très illustré qui augmente vos connaissances d'une manière très attrayante. (Hachette)

LES CARTES

Avec PATIENCES ET REUSSITES, vous pourrez seul ou à deux passer de bons moments en essayant de gagner les jeux de ce livre. Pour cela des jeux de 32 ou 52 cartes et beaucoup de persévérance ! (Fleurus)



LES ANIMAUX

Avec JEANNE AUX CHEVAUX, c'est l'histoire d'une fille qui dresse des chevaux à demi-sauvages et qui va apprendre dans un centre équestre à devenir une vraie cavalière (Hatier)

Avec SYLA RELA - L'héroine de ce livre est une jeune femelle visonne. Née dans un élevage, elle s'échappe et doit affronter mille dangers pour se nourrir, s'abriter et se défendre de certains animaux. (Hachette)

LES TOURS DE MAGIE

LES ATELIERS DU MAGICIEN s'adressent aux débutants enfants ou adultes qui veulent connaitre l'A.B.C. de la prestidigitation. Les tours sont très simples, facilement réalisables et présentés en photos couleurs. Vous y trouverez tous de quoi étonner vos amis, quand vous aurez bien mis au point votre exhibition. (G.P.)

LES CONTES

Choisissez entre :
LES CONTES DE LA GENDARMERIE - où en 12 histoires vous découvrirez les gendarmes de Charles le Chauve et tous ceux qui depuis eux chassent les brigands, recherchent les alpinistes imprudents, transportent les blessés graves. Une belle découverte d'un corps d'élite (Nathan).

15 HISTOIRES DE BRETAGNE - Histoires vraies avec Duguesclin, Anne de Bretagne, les marins bretons, les bâtisseurs de phares. Des histoires imaginaires avec les villes englouties, les ermites guérisseurs. De l'aventure à chaque page pour nous faire mieux connaitre la Bretagne (G. Languereau)

LES ENIGMES

DIX PETITS NEGRES. Un des plus célèbres romans d'Agatha Christie, paru dans la Collection 1.000 Soleils. A la fin du livre, des documents photographiques sur l'auteur et ses deux héros Hercule Poirot et Miss Marple (Gallimard)

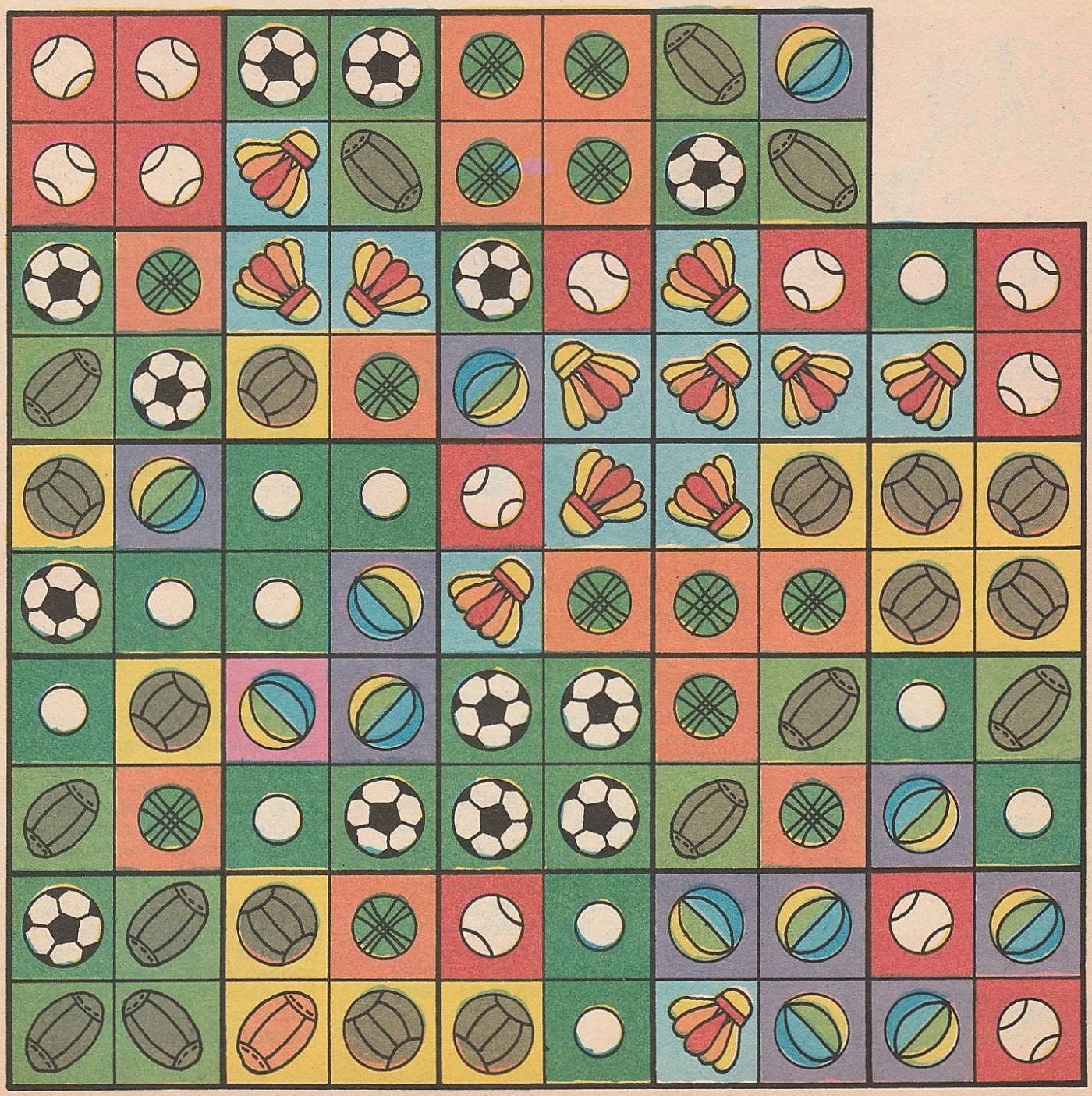
TEMOIN EN SURSIS - Un jeune homme a vu commettre un meurtre. C'est un témoin gênant pour l'assassin... Que fera Larry ? Se taire ? Prévenir la police ? Une histoire à suspense (Hachette).

LE DOMI-CARRÉS

Un jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs

PREPARATION

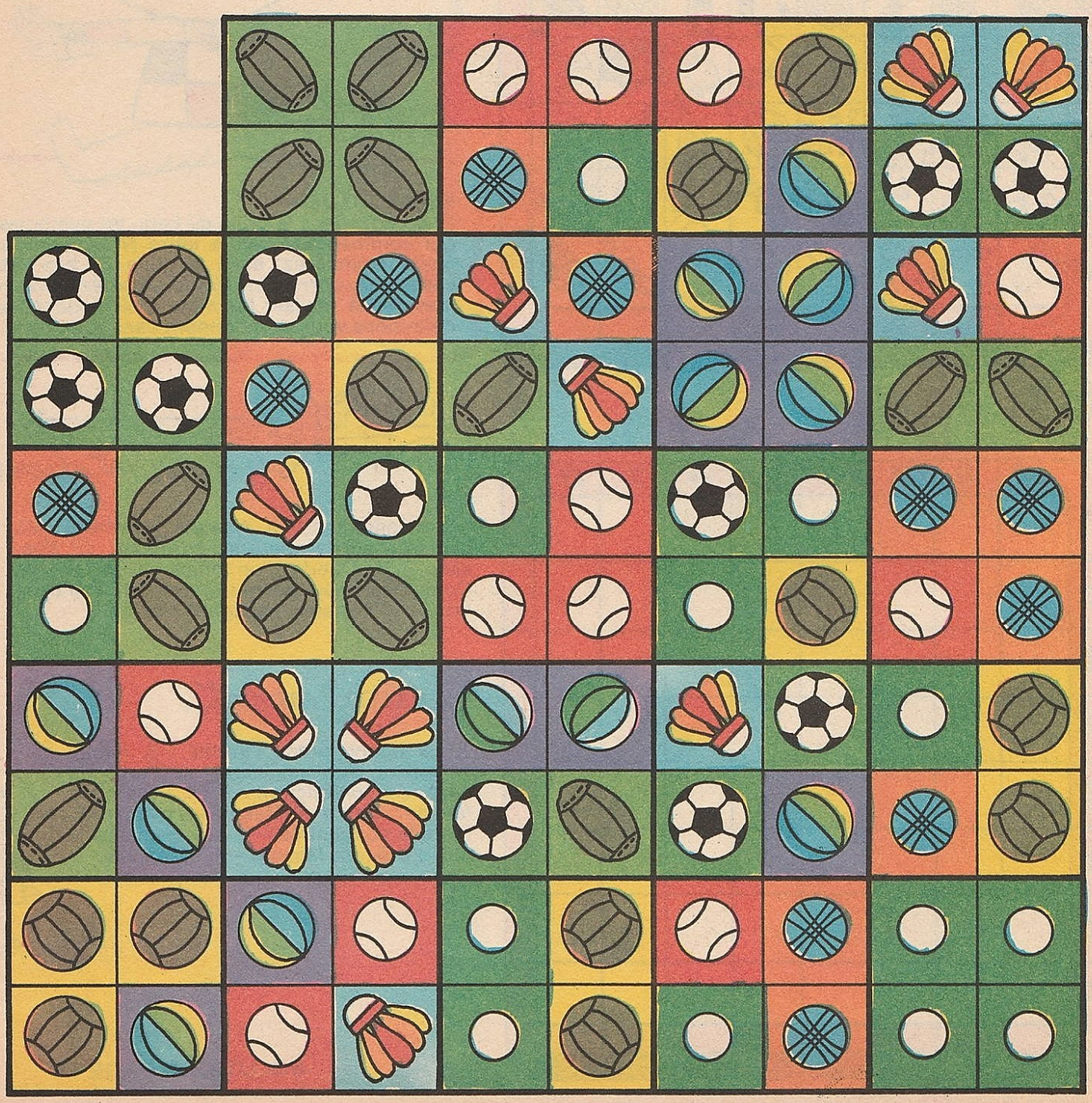
Découpez soigneusement les 48 carrés et collez-les sur du carton ou du papier fort.



REGLE DU JEU

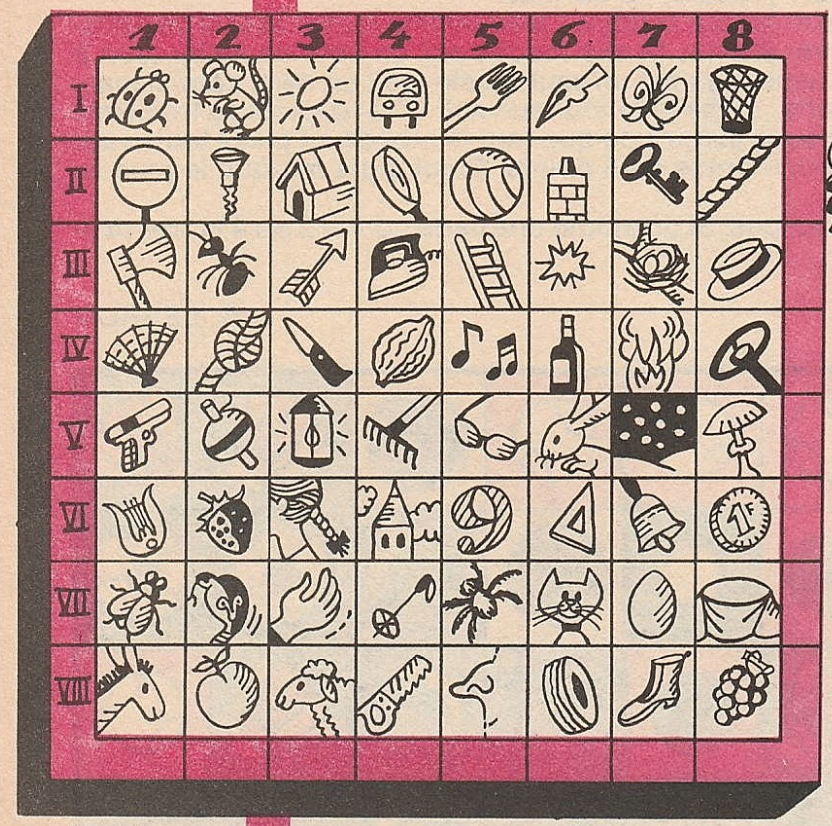
Vous mélangez les cartons et vous les distribuez sans les regarder. Si vous jouez à 2, chaque joueur aura 24 cartons. A 3 joueurs, 16 cartons et à 4 joueurs, 12 cartons.
Le premier joueur pose la première carte de son tas sur la table. Le deuxième joueur essaie de juxtaposer sa première carte contre celle du premier joueur. Si elle touche par un côté en entier (soit 2 dessins) il marque 2 points. Il peut aussi ne toucher que par un seul dessin (soit un demi côté) il marque alors 1 point. S'il ne peut pas placer sa carte, il attend le tour suivant. C'est ensuite au troisième joueur de placer sa première carte et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait placé toutes ses cartes. Celui qui termine en premier marque une prime de 5 points. Celui qui a marqué le plus de points est gagnant.
On peut ajouter ses cartes dans toutes les directions. Si on ajoute une carte contre 3 ou 4 autres dessins, on marque 3 ou 4 points.

B. LEBRUN

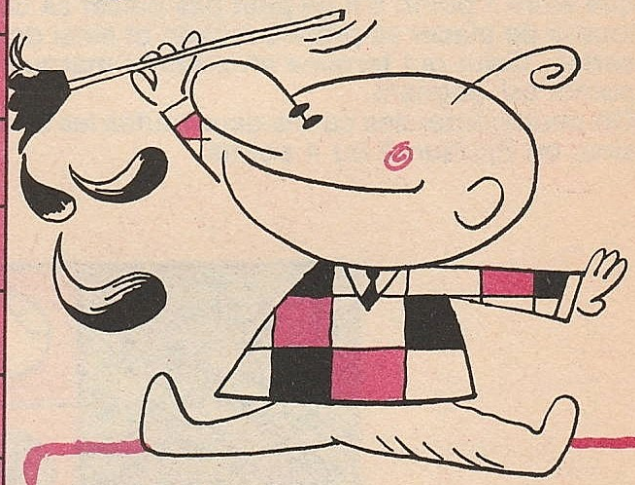


UN JEU DE CRUCIBUS

NOIRCISSONS LES CASES !

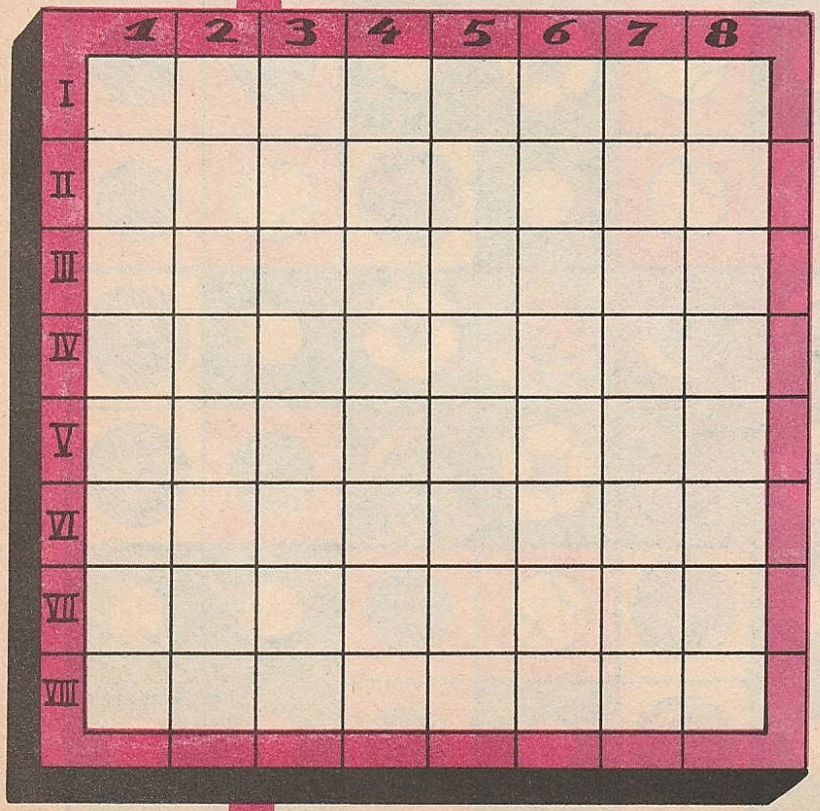


Claude Verrier



REGLE DU JEU

Cherchez, dans la grille du haut, les symboles qui commencent par la lettre N (N, comme *Noir*). Noircissez, dans la grille du bas, les cases qui y correspondent. Vous serez alors en mesure de réaliser les mots croisés dont les définitions vous sont données dans cette page.



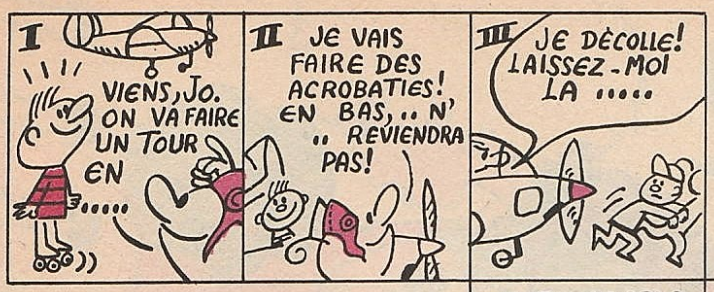
I. Consentement - II. Aperçu ; vêtement - III. Leurs duvets sert pour les édredons - IV. Posséda - V. Débris d'un objet en verre - VI. Coutumes ; pour ouvrir la porte - VII. Teinte en brun - VIII. Fleuve espagnol ; tamis.

verticalement.

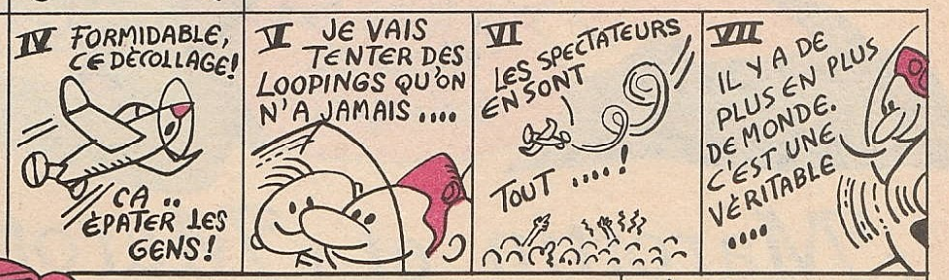
1. La bonne prédit l'avenir - 2. Plante parasite ; d'un auxiliaire - 3. Partie du corps ; conjonction - 4. Première femme ; aspire - 5. Baigne les rivages - 6. Extraits concentrés - 7. Aux bouts de la nuit ; prénom féminin - 8. Monticule.

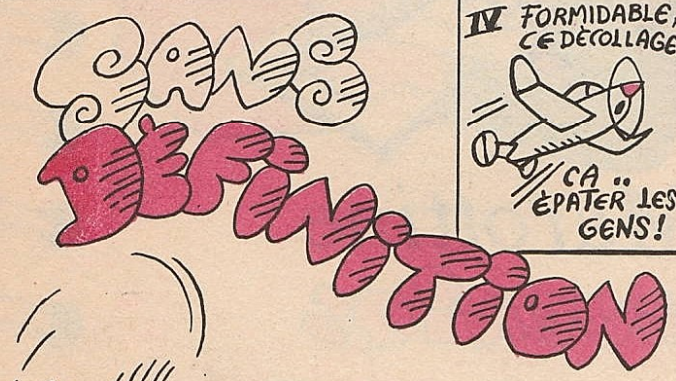
SOLUTIONS PAGE 69

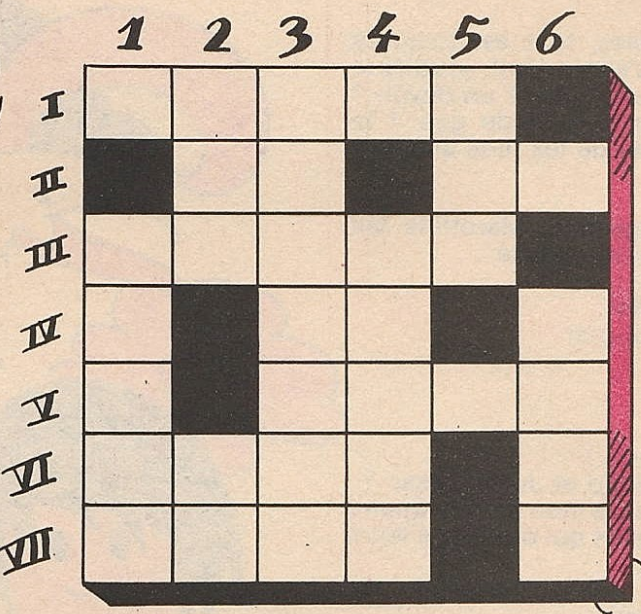
HORIZONTALEMENT



UN JEU DE CRUCIBUS







REGLE DU JEU

C'est grâce à l'histoire en bande encadrant la page que vous trouverez les mots pour remplir la grille. Dans les phrases dites par Crucibus, il manque des mots. Ce sont ces mots qui sont à placer dans la grille (le nombre de points indique le nombre de lettres)

HORIZONTALEMENT, vous placerez les mots des dessins I, II, III, IV, V, VI, VII

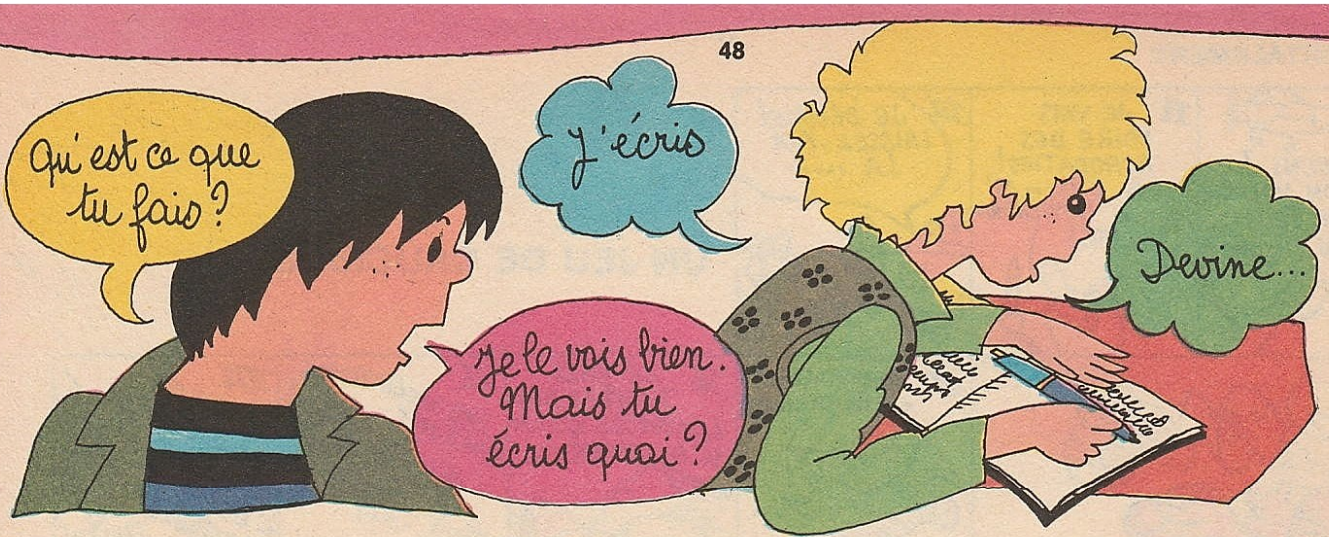
VERTICALEMENT, vous placerez les mots des dessins 1, 2, 3, 4, 5, 6

Cependant, un mot manque dans l'histoire illustrée. Crucibus vous en donne la définition : «L'aviateur le prend sans se faire prendre». Vous le placerez au bon endroit.

Solutions page 69

Claude Verrier

VERTICALEMENT



Marottin et Marottine
ET L'ATTRAPE-SOUVENIRS

Marottin soupire ! Avec les filles, tout est toujours compliqué ! Mais enfin, puisqu'elle y tient, jouons le jeu... Et il énumère : «Tu écris une lettre ? un devoir ? un discours ? 100 lignes pour le prof de géo ? ta réponse à un jeu Joker ? la liste de tes flirts anciens, nouveaux et futurs ?

Non, non, non. A chaque suggestion, Marottine fait «non» de la tête et Marottin lance, excédé :
- Je donne ma langue au chat.
Marottine a le triomphe modeste :
- Eh bien voilà : j'écris mon Journal.
- Ton journal ?

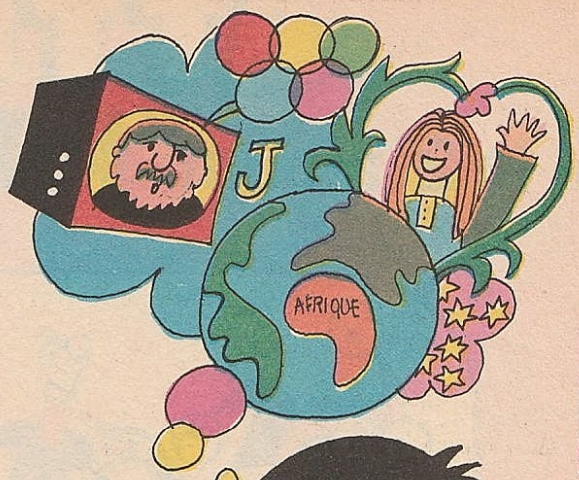
Stupeur... Incrédulité... et fou-rire !
- Ton journal, comme Victor Hugo et Jules César ?
- Pas exactement comme eux, mais mon journal quand même. Tu sais, il y a plein de gens qui ont laissé leurs Mémoires et c'est passionnant.
- En effet... Je me souviens même d'avoir lu les Mémoires d'un âne. Remarquable.

Là, on frise la catastrophe, mais Marottine a trop envie de montrer son journal et Marottin trop envie de le voir...
- Explique comment tu t'y prends...
- Voilà. Chaque jour, j'écris ce qui s'est passé d'important...
- Mais il y a des jours où il ne se passe rien !
- Avant je le croyais. Mais depuis que j'ai pris l'habitude d'écrire tous les jours, je me suis aperçue que l'on trouve toujours quelque chose d'intéressant à raconter. Ce qu'il faut, c'est ne jamais sauter un jour, sinon on finit par ne plus rien écrire. Souviens-toi d'Anne Frank. Dans son grenier, on pourrait penser qu'il ne se passait rien et pourtant, elle a écrit un bouquin entier, formidable !

Marottin est songeur. D'accord pour Anne Frank, mais c'était Anne Frank et si dans le grenier, il ne se passait rien, c'était quand même une situation et une époque exceptionnelles. Mais Marottine poursuit son idée.

- Anne Frank racontait tout ce qu'elle avait dans la tête et dans le cœur. C'est un peu ce que j'essaie de faire. J'explique aussi ce que j'ai aimé ou pas aimé dans une émission de télévision, ce que j'ai pensé en apprenant une nouvelle importante à la radio...

Marottin est de plus en plus songeur. Au fond, cette idée de Marottine n'est pas bête du tout, mais :
- Les filles savent mieux que les garçons raconter leur vie, leurs problèmes, leurs peines de cœur... Moi aussi je vais faire un Journal, mais ce sera à la manière d'une collection... Ce sera un «attrape-souvenirs».
- Un attrape-souvenirs ????
- Oui... Je vais noter chaque jour, dans un grand cahier, tout ce qui me passe par la tête, mais j'y collerai aussi une photo parue dans la presse, un article qui m'a intéressé ou indigné avec mon avis à côté, le résumé d'un film que j'ai vu, les paroles d'une chanson formidable... Plus tard, j'aurai une collection de souvenirs que je serai drôlement content d'avoir «attrapé» dans mon cahier...



POUR FAIRE UN ATTRAPE-SOUVENIRS

Prendre un grand cahier à spirales : il s'ouvre mieux. Mais pas de feuilles amovibles : on est trop tenté ensuite d'enlever celles qui ne vous plaisent plus et c'est tricher.

Ecrire de préférence à l'encre, sinon se méfier des crayons à bille. Certains ont une encre qui s'efface au bout de quelques mois ou années. C'est dommage.

Mettre toujours la date du jour et ne jamais « post-dater » ou «antidater» (voir dans le dico).

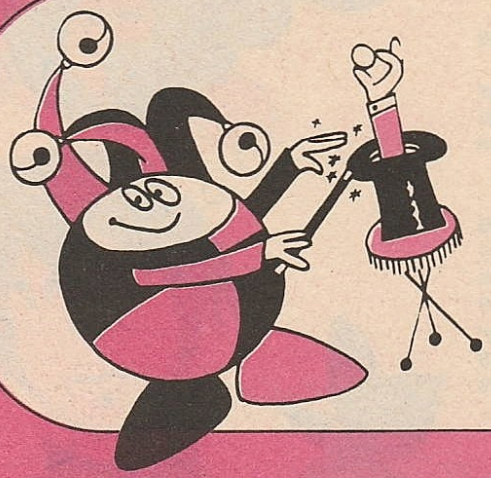
Ecrire tous les jours, ne serait-ce qu'une ligne.

Utiliser le plus d'éléments divers : photos, dessins, articles, auto-collants, programmes, autographes, fleurs séchées... tout ce qui, plus tard, pourra vous rappeler un moment de votre vie ou de la vie du monde.

Marottin et Marottine

ATTENTION !

le 2ème album "joker" vient de paraître !...



les numéros 4, 5 et 6 de

joker

(janvier, février et mars 1976) reliés, présentés sous couverture cartonnée illustrée en couleurs.

Plus de 150 jeux différents pour jouer seul ou à plusieurs : mots croisés, jeux de société, concours, humour, énigmes, astuces, jeux tests, défis, idées pour les loisirs, etc...

Si vous venez de vous abonner...
Si vous achetez "JOKER" depuis peu...

Voilà l'occasion de vous procurer, pour 15 F seulement, les numéros qui manquent à votre collection

---

RECLAMEZ CET ALBUM A VOTRE LIBRAIRE

ou commandez-le directement en remplissant le bon ci-dessous que vous retournerez à : FLEURUS 31, rue de Fleurus 75260 PARIS CEDEX 06

BON DE COMMANDE ALBUM joker N° 2

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Désire recevoir **l'album "JOKER" N° 2.**
Ci-joint, dans la même enveloppe, la somme de **15 F** par (fais une croix dans la case choisie ☒)

☐ chèque bancaire barré à l'ordre de Fleurus Paris
☐ virement postal (3 volets) } à l'ordre de FLEURUS
☐ mandat-lettre } c.c.p. 414-72 PARIS

E	CB	T	VP	M	TP	

(Evitez le mandat-carte qui ne peut être joint.)

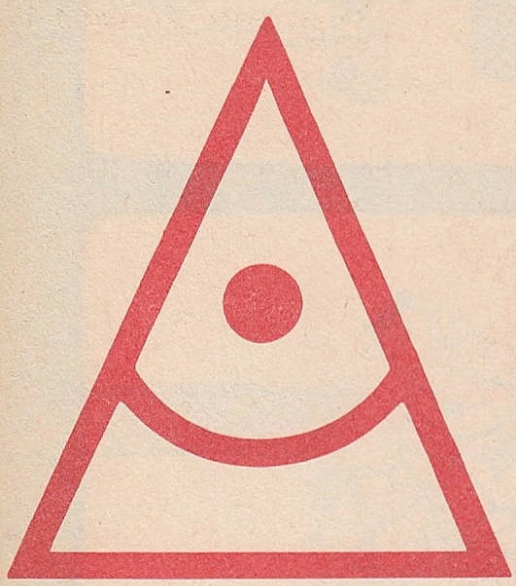
Date ..... Signature :

Cette offre est réservée à la France Métropolitaine.

Michel
DOUAY

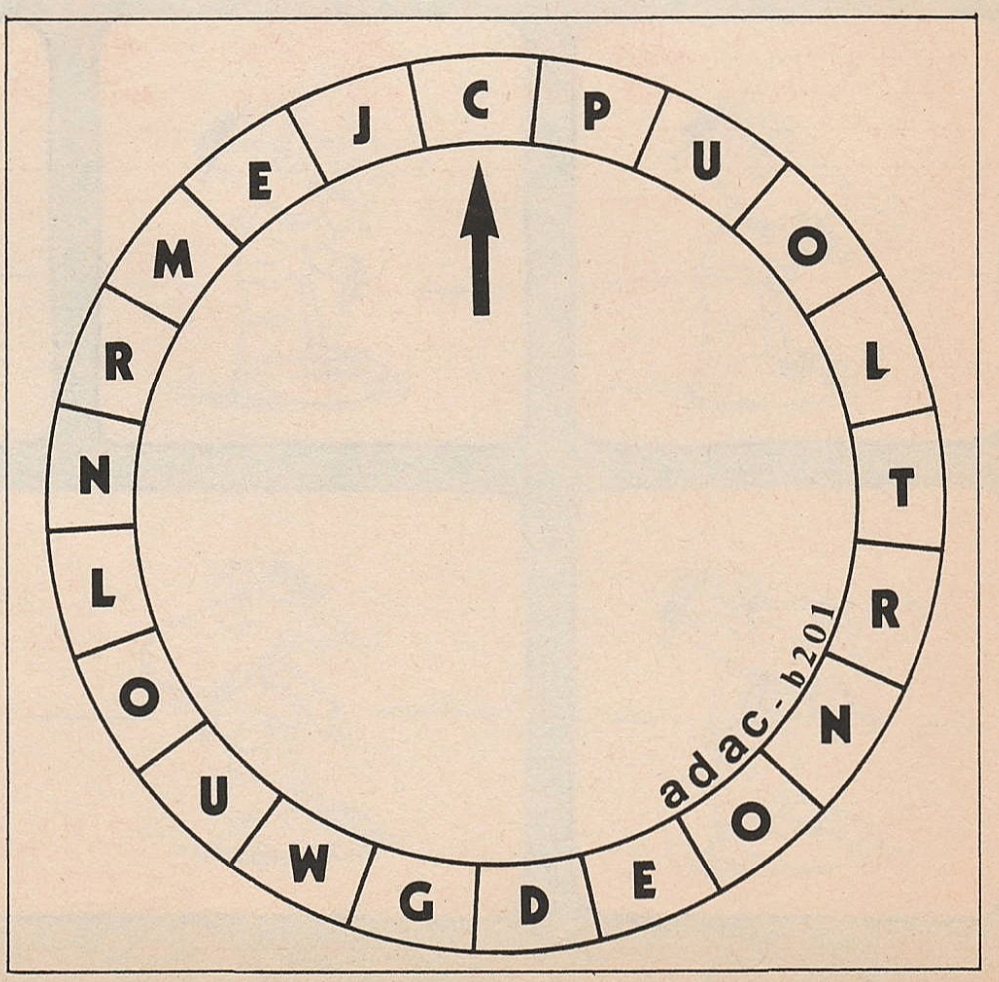
c'est un jeudi ...

le jeudi 5 juillet 1810 que naissait Phinéas Taylor Barnum. C'est lui qui créa le premier grand cirque ambulant.

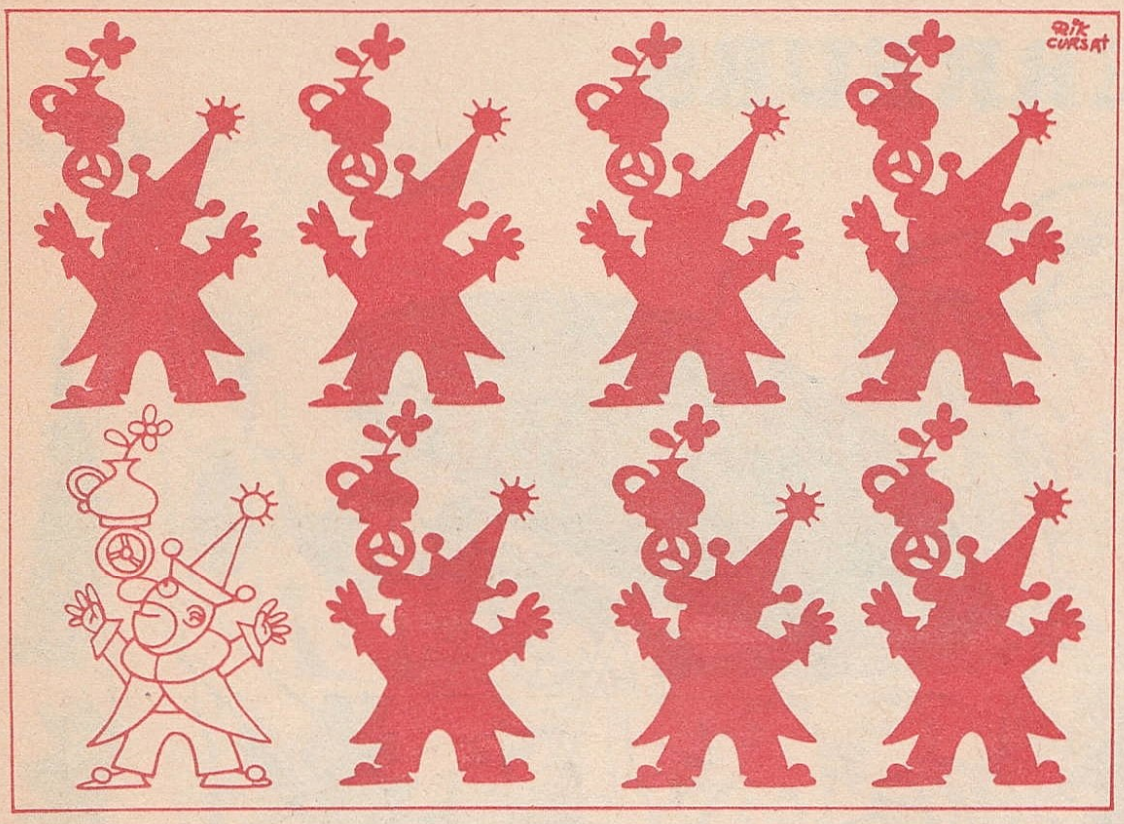


AU CIRQUE

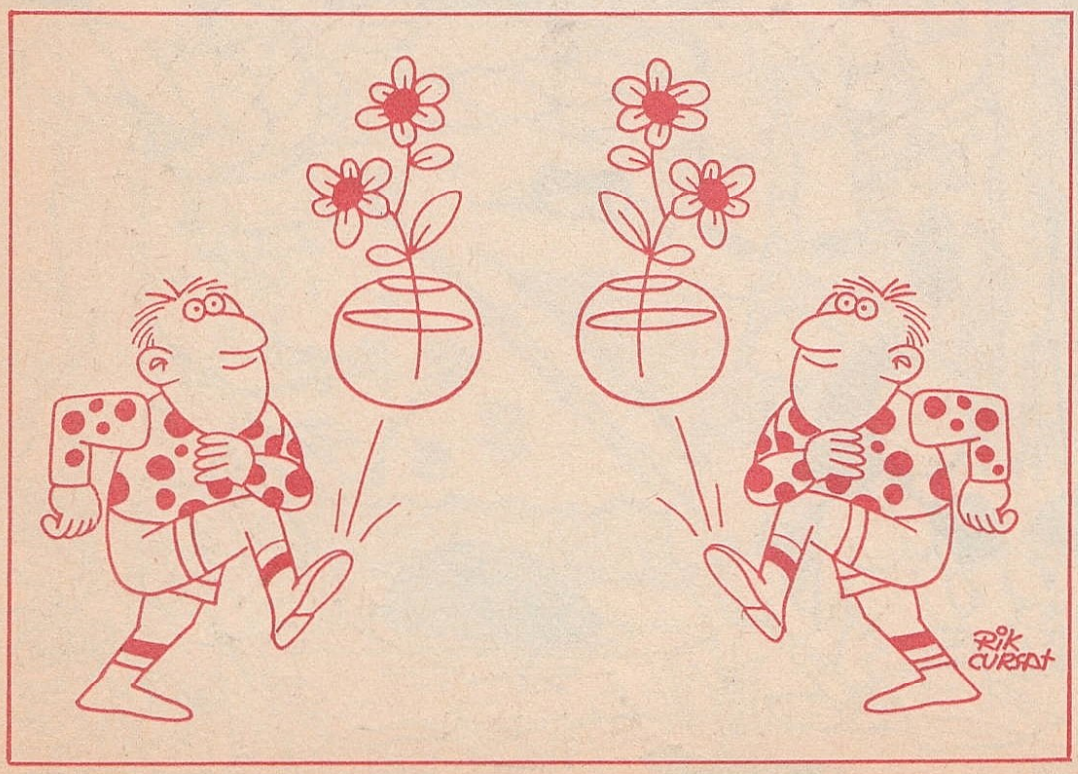
Partez du C indiqué par la flèche et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. En comptant toujours le même nombre de cases vous trouverez un nom qui a un rapport avec le cirque.



SOLUTIONS PAGE 69



Où est l'ombre du clown ?



Ces deux jongleurs et leurs boules à fleurs semblent identiques et pourtant 7 détails les différencient. Quels sont ces 7 détails ?

c'est un jeudi ...

le jeudi 30 juin 1859 que J.F. Gravelet franchit les chutes du Niagara. Il traversa sur un cable de 335 mètres de long installé à 48 mètres au-dessus de l'eau. Un véritable exploit que d'autres par la suite imitèrent.

30 ERREURS

C'EST UN JEU TRI

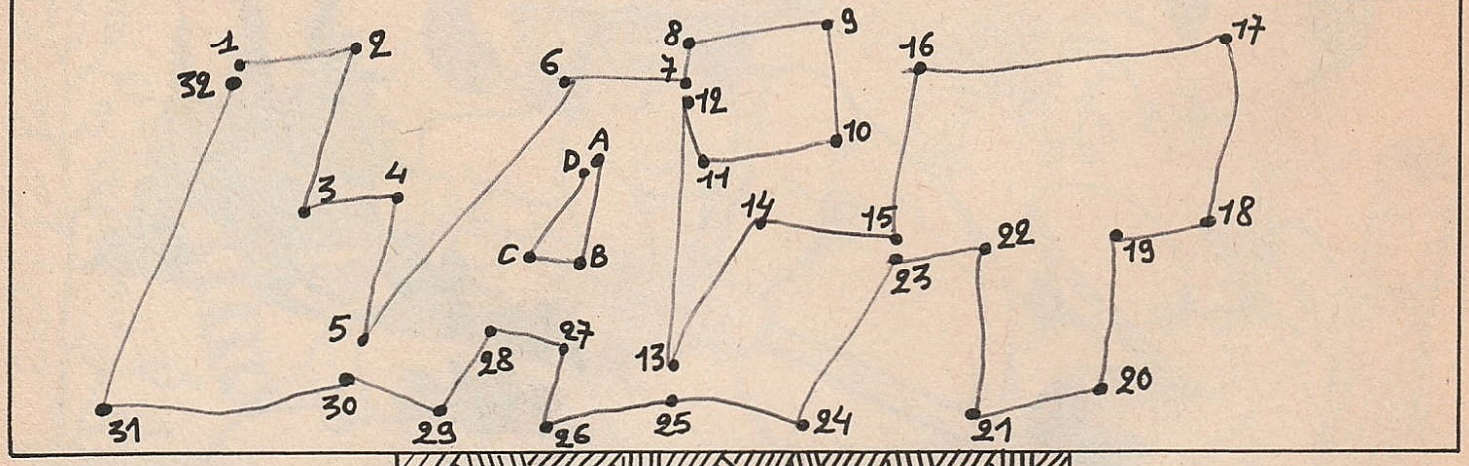
SOLUTIONS PAGE 69

CHARADE À POINTS

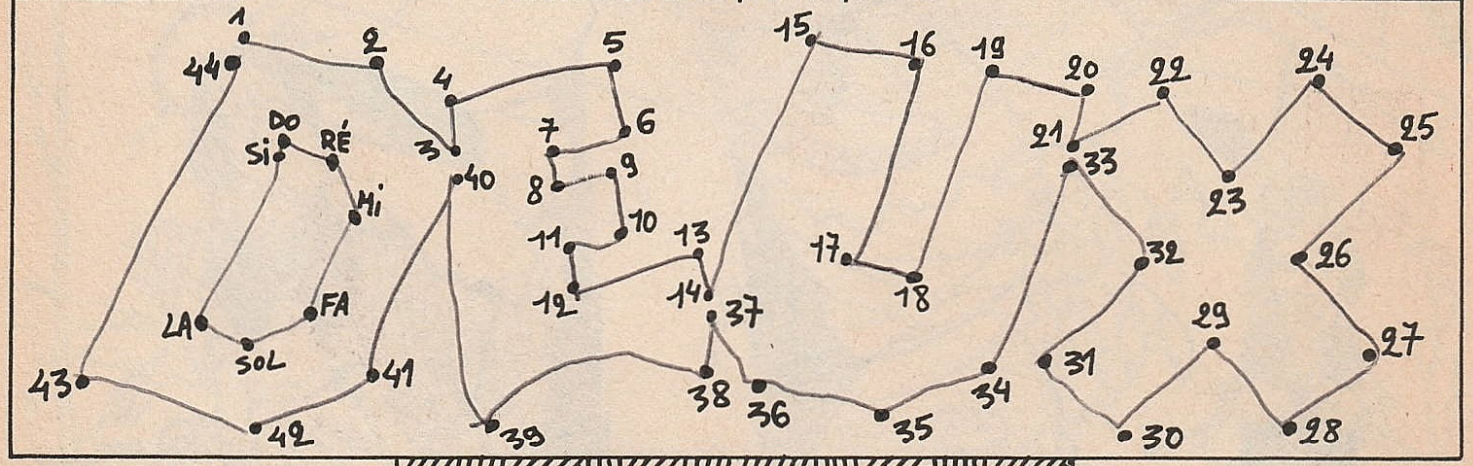
Dans chacune des 3 cases, reliez les points suivant l'ordre numérique. Vous obtiendrez un MOT qui vous permettra de deviner successivement qui est MON PREMIER, MON DEUXIEME, MON TROISIEME. Alors ce sera facile de trouver MON TOUT ! (solution page 69)

chat

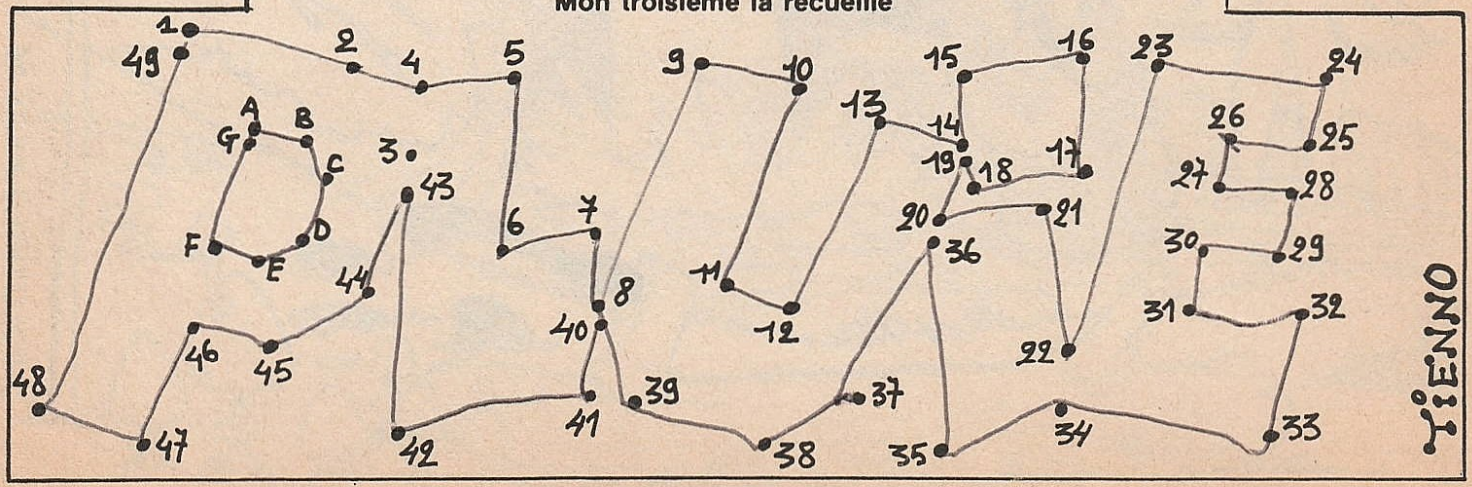
Mon premier l'adore



Prenez mon deux phonétiquement



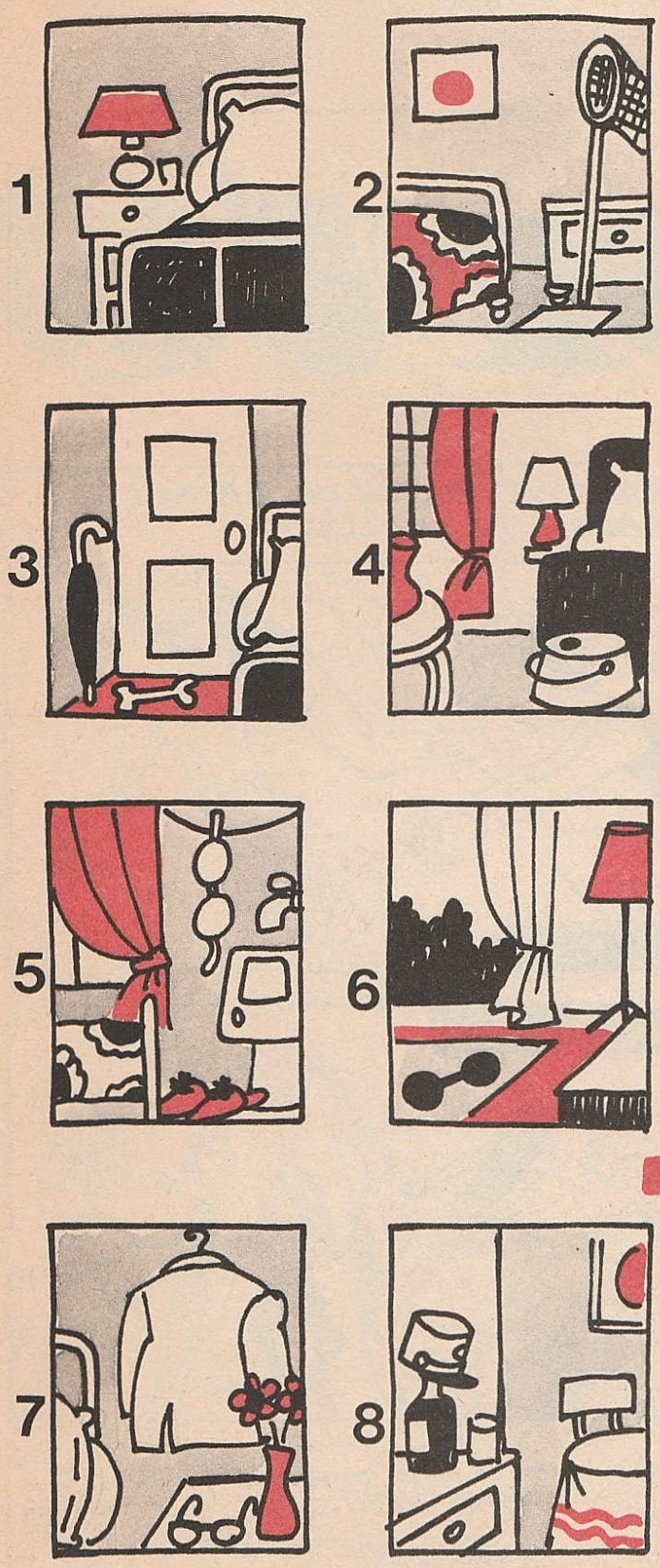
Mon troisième la recueille

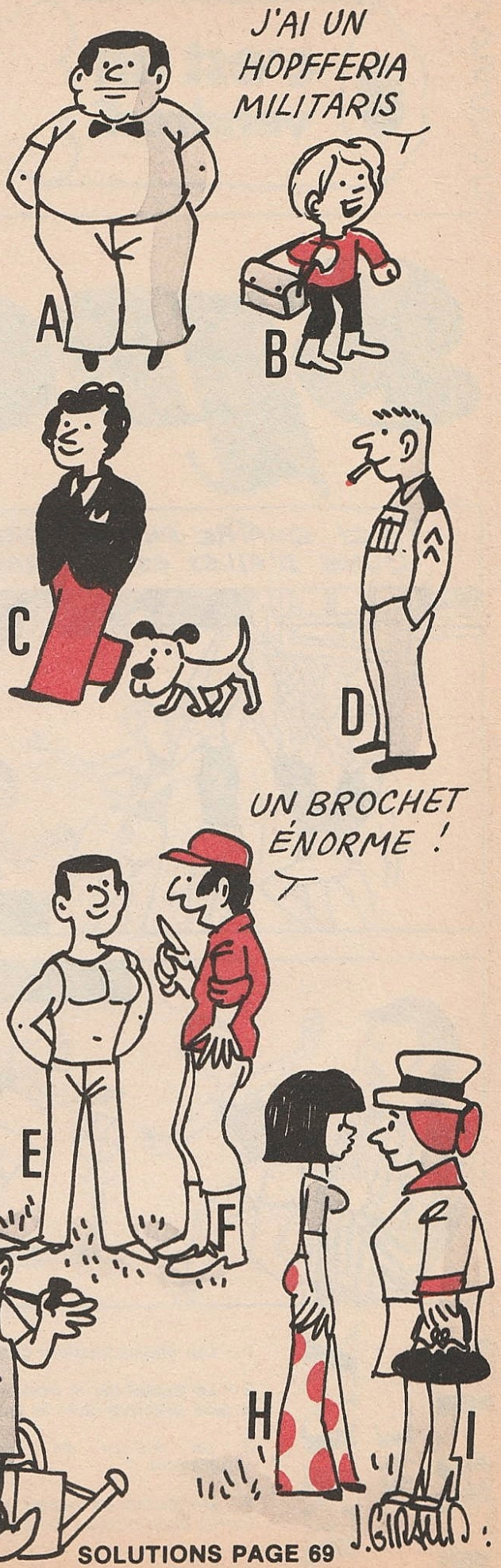


Mon tout est un animal

A CHACUN SA CHAMBRE

Observez attentivement chaque chambre de cet hôtel et attribuez-la à une des personnes qui se trouvent sur la droite du dessin. Laquelle de ces personnes devra aller coucher sous les ponts ? (solution page 69)





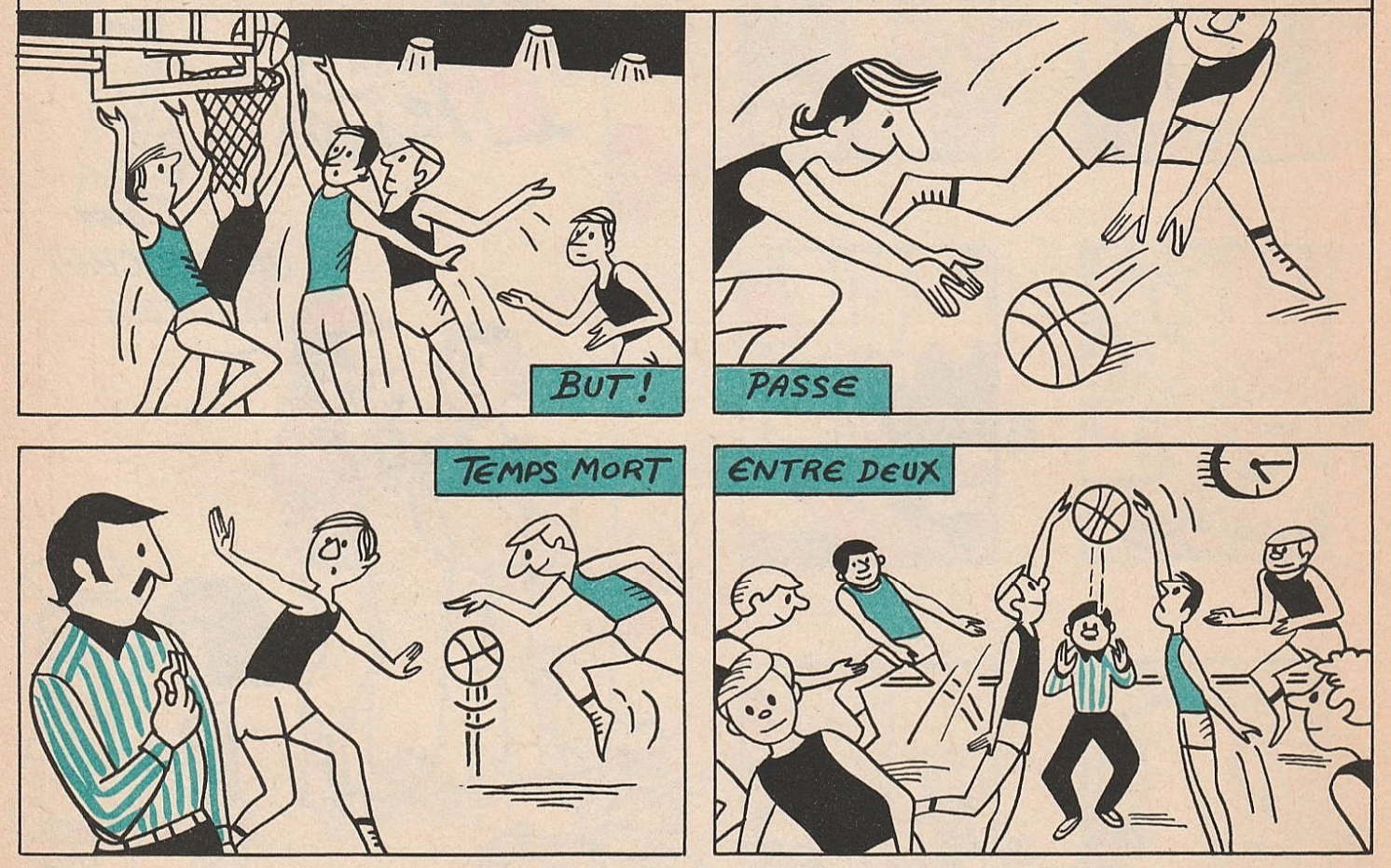
SOLUTIONS PAGE 69

c'est un vendredi ...

le vendredi 11 mars 1832 qu'eut lieu à Paris le premier match de basket-ball français

sports

VOICI QUATRE PHOTOS PRISES DURANT UN MATCH DE BASKET. L'UNE D'ELLES EST INVRAISEMBLABLE. LAQUELLE?



VRAI OU FAUX

1 - Les Mayas jouaient déjà au basket-ball ?

2 - Le basket est le troisième sport d'équipe le plus pratiqué dans le monde ?

3 - Le ballon de basket pèse un kilogramme ?

4 - Un joueur de basket qui a commis cinq fautes personnelles est exclus du terrain ?

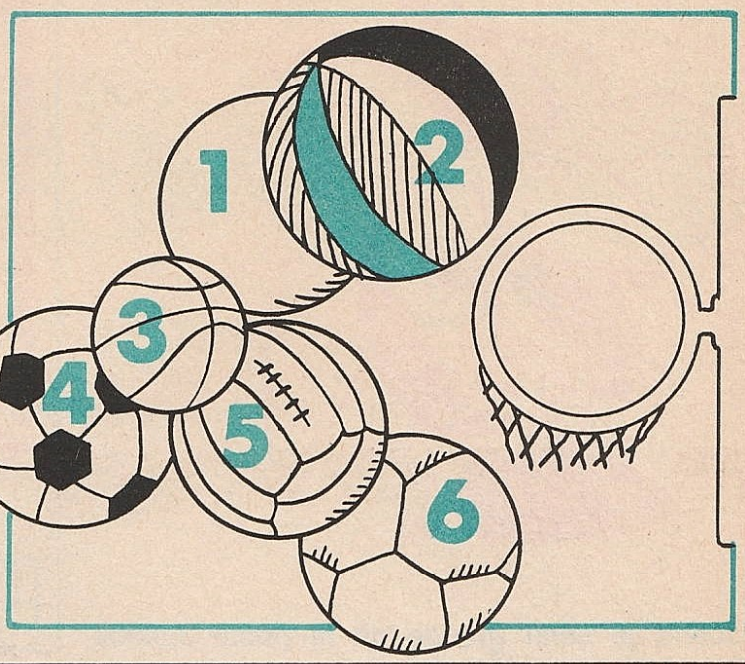
5 - Le ripopo est une méthode de jeu en usage au basket ?

6 - Jacky Chazalon est la vedette de «l'Alsace de Bagnolet» ?

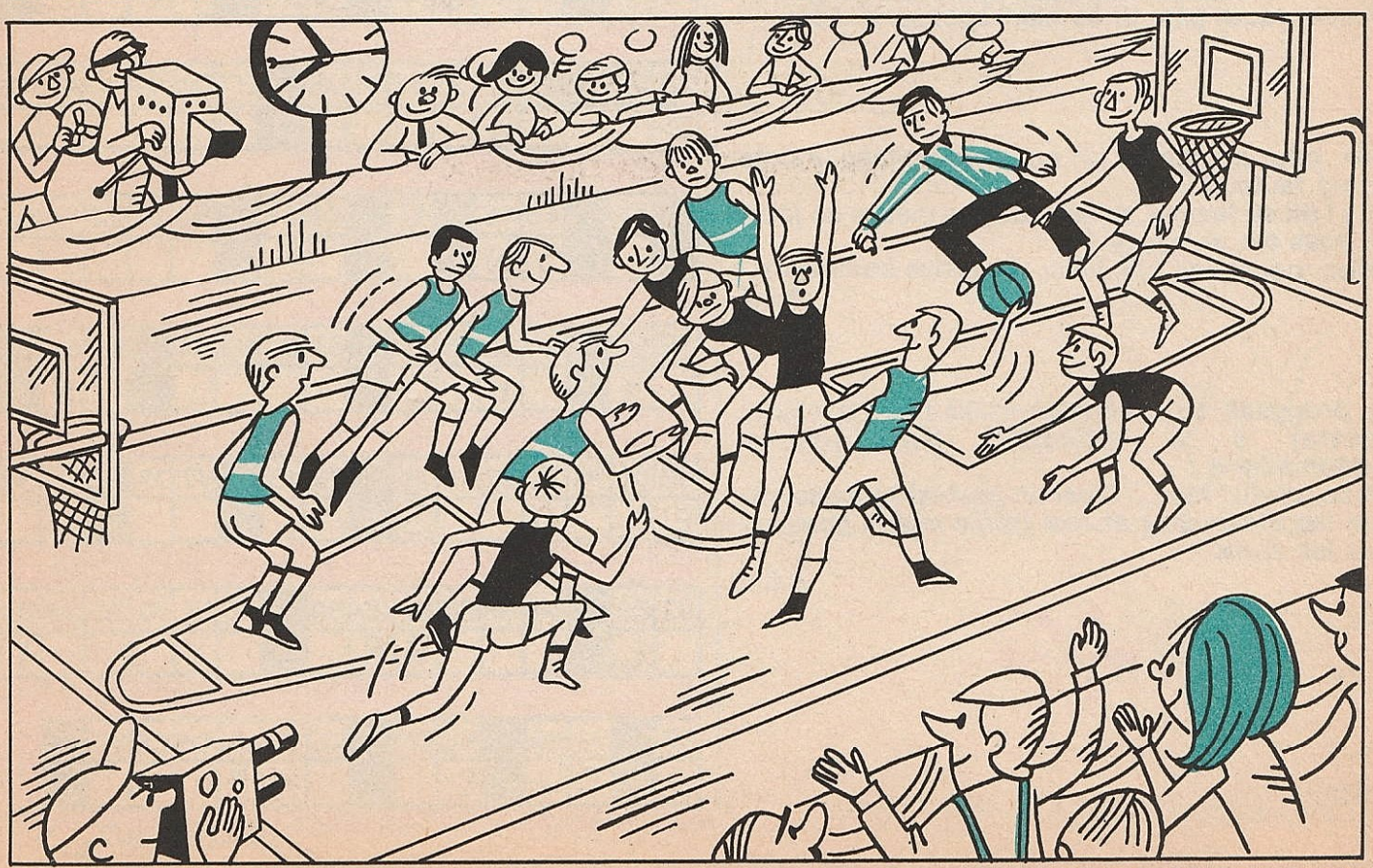
7 - C'est la France qui est le pays d'Europe qui comporte le plus de basketteurs ?

LA RENTREE des BALLONS

Voici une série de ballons. Rentreront-ils dans le panier ?



ANOMALIES-BASKET



SOLUTIONS PAGE 69

- Quand je serai grande dit la petite Juliette, j'épouserai grand-père !
- Ce n'est pas possible, répond la manan
- Et pourquoi pas
- Tu ne vas tout de même pas épouser mon père !
- Et pourquoi pas, tu as bien épousé le mien !

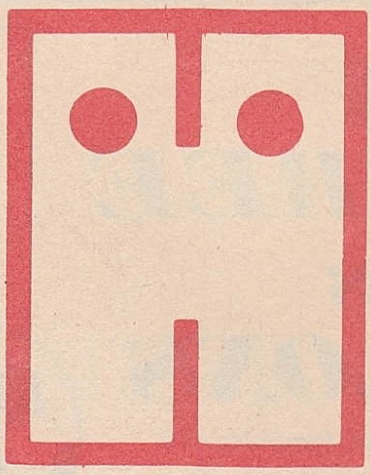
A.L.I.

Félix, pour accrocher un nouveau tableau, monte sur un fauteuil
- Eh ! dit sa femme, tu ne veux pas mettre un journal sous tes semelles ?
- Non, pourquoi ? dit Félix. J'y arrive comme ça !

A.L.I.

On proposait à un écrivain assez peu travailleur d'entrer à la rédaction d'un journal hebdomadaire :
- Non, dit-il... Non... C'est un journal «paraissant» tous les dimanches et moi j'aime mieux paresser tous les jours !

A.L.I.



HISTOIRE POUR RIRE

1	2	3		4	5	6	7	8	9		10	11	12	13		14
		T		R							C					

15	16		17	18	19	20		21	22		23	24	25	26		27
					U			D				E				A

28	29	30	31	32	33	34	35	36		37	38	39	40	41	42	43
D				A												

	44		45	46		47		48	49		50	51	52	53	54	
			S	N												

55	56		57	58	59	60		61	62	63	64		65	66		67
	H			I	I	L								A		

68	69	70	71	72	73	74		75	76		77	78		79	80	81
E			O			S										

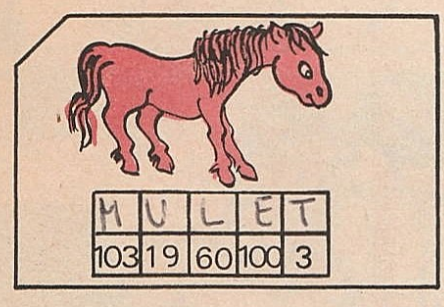
82	83		84	85	86	87	88	89		90	91	92	93	94	95	96
	E					R	R								I	

97		98	99		100	101		102	103	104	105	106	107	
		T	U		E				M	P				

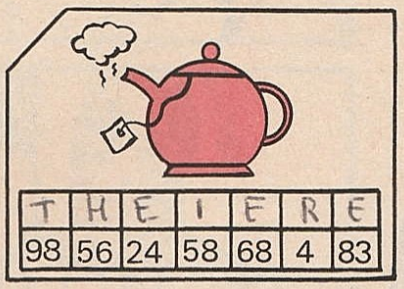
G. Reunier

SOLUTIONS PAGE 69

Pour découvrir cette histoire, vous aurez besoin des dessins ci-dessous. Commencez par deviner ce que chaque dessin représente. Ecrivez dans les cases blanches situées dessous les lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches de la grille (sur la page de gauche)



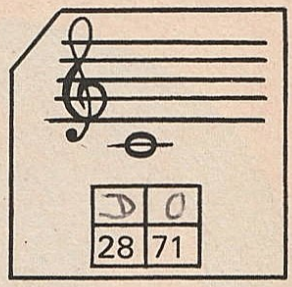
M	U	L	E	T
103	19	60	100	3



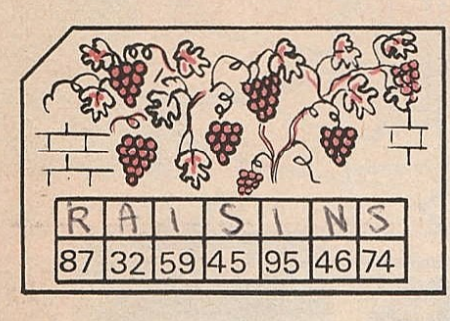
T	H	E	I	E	R	E
98	56	24	58	68	4	83

PRÉFIXE TIRÉ DU GREC DIS, « DEUX FOIS »

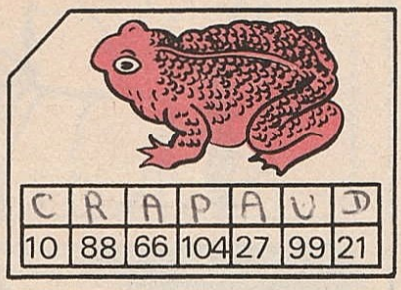
75	16



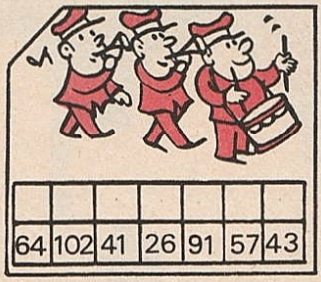
D	O
28	71



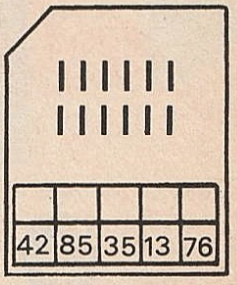
R	A	I	S	I	N	S
87	32	59	45	95	46	74



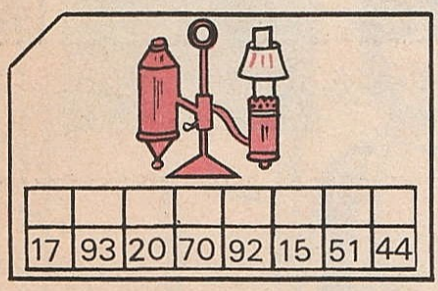
C	R	A	P	A	U	D
10	88	66	104	27	99	21



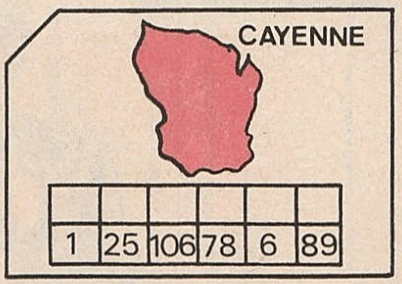
64	102	41	26	91	57	43



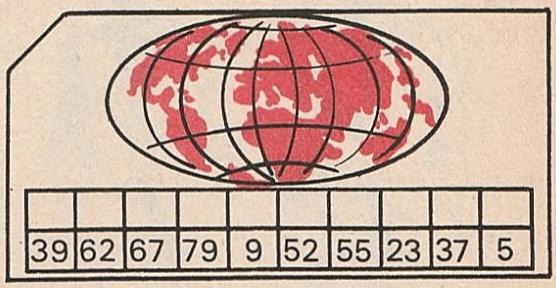
42	85	35	13	76	



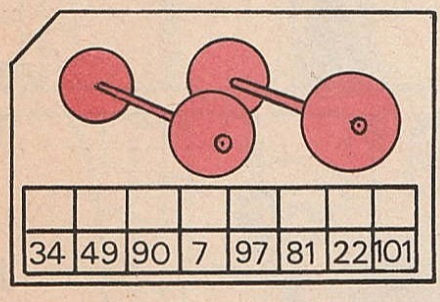
17	93	20	70	92	15	51	44



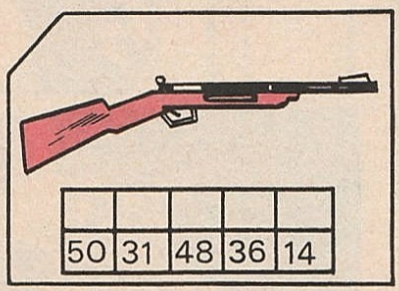
1	25	106	78	6	89



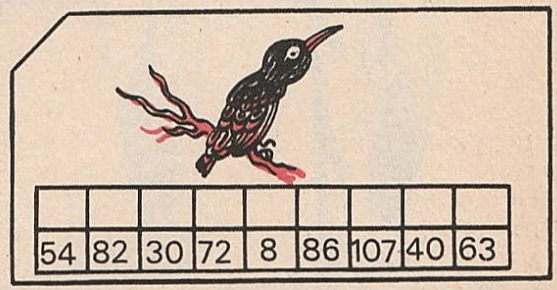
39	62	67	79	9	52	55	23	37	5



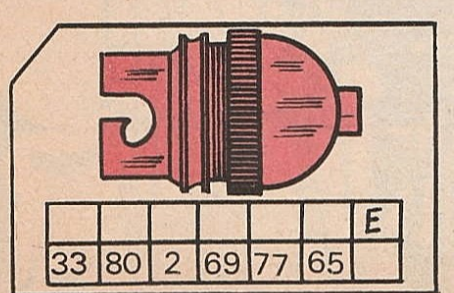
34	49	90	7	97	81	22	101



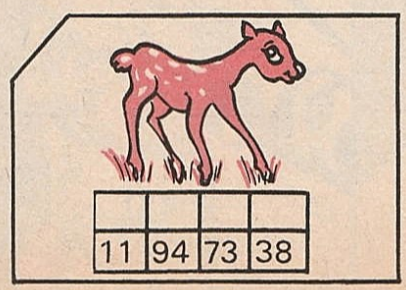
50	31	48	36	14	



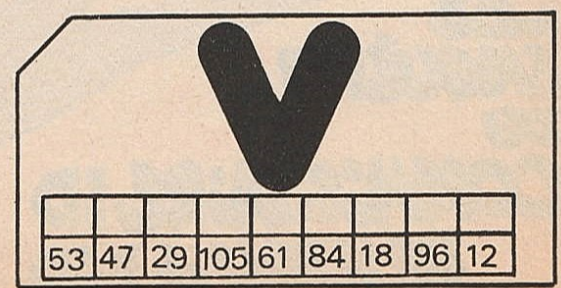
54	82	30	72	8	86	107	40	63	



							E
33	80	2	69	77	65		

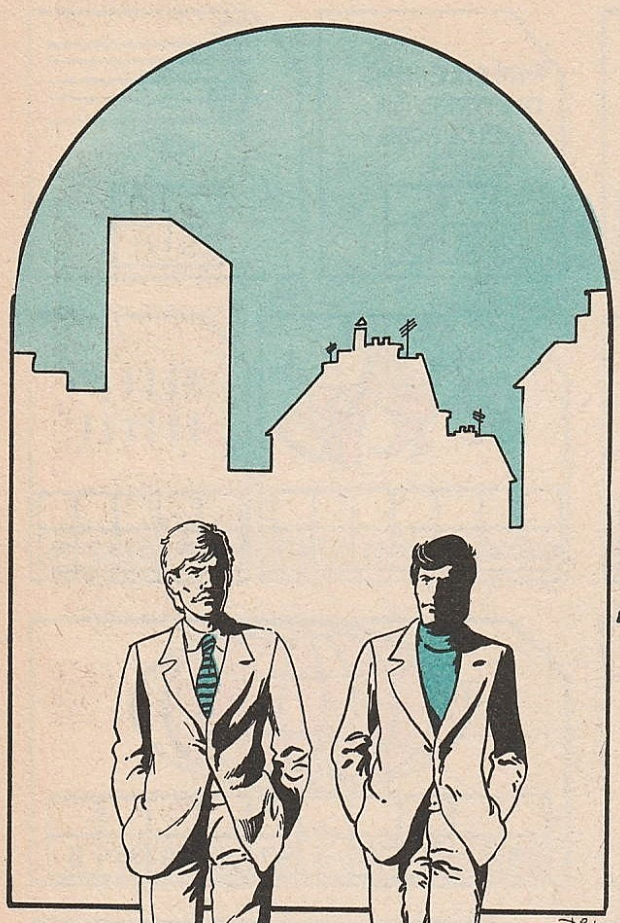


11	94	73	38	



53	47	29	105	61	84	18	96	12	

LE TRAQUENARD



LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE ID HEMPAY et DID

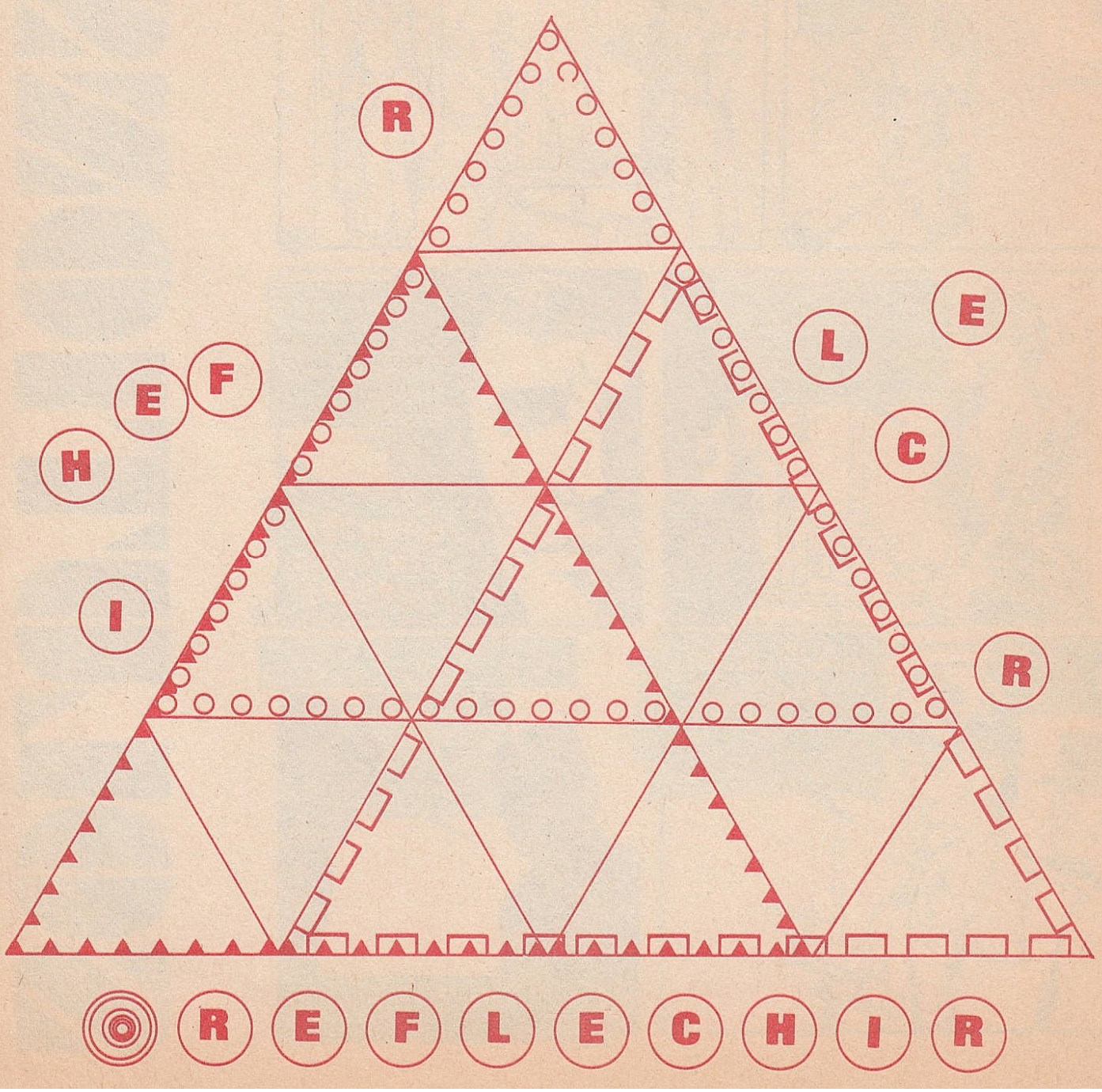
SOLUTIONS P. 87

c'est un samedi ...

le samedi : 22 mai 1649 qu'un brevet est accordé à Blaise Pascal pour sa machine à calculer. Il l'avait fabriqué pour aider son père qui passait ses nuits à compter des colonnes de chiffres.

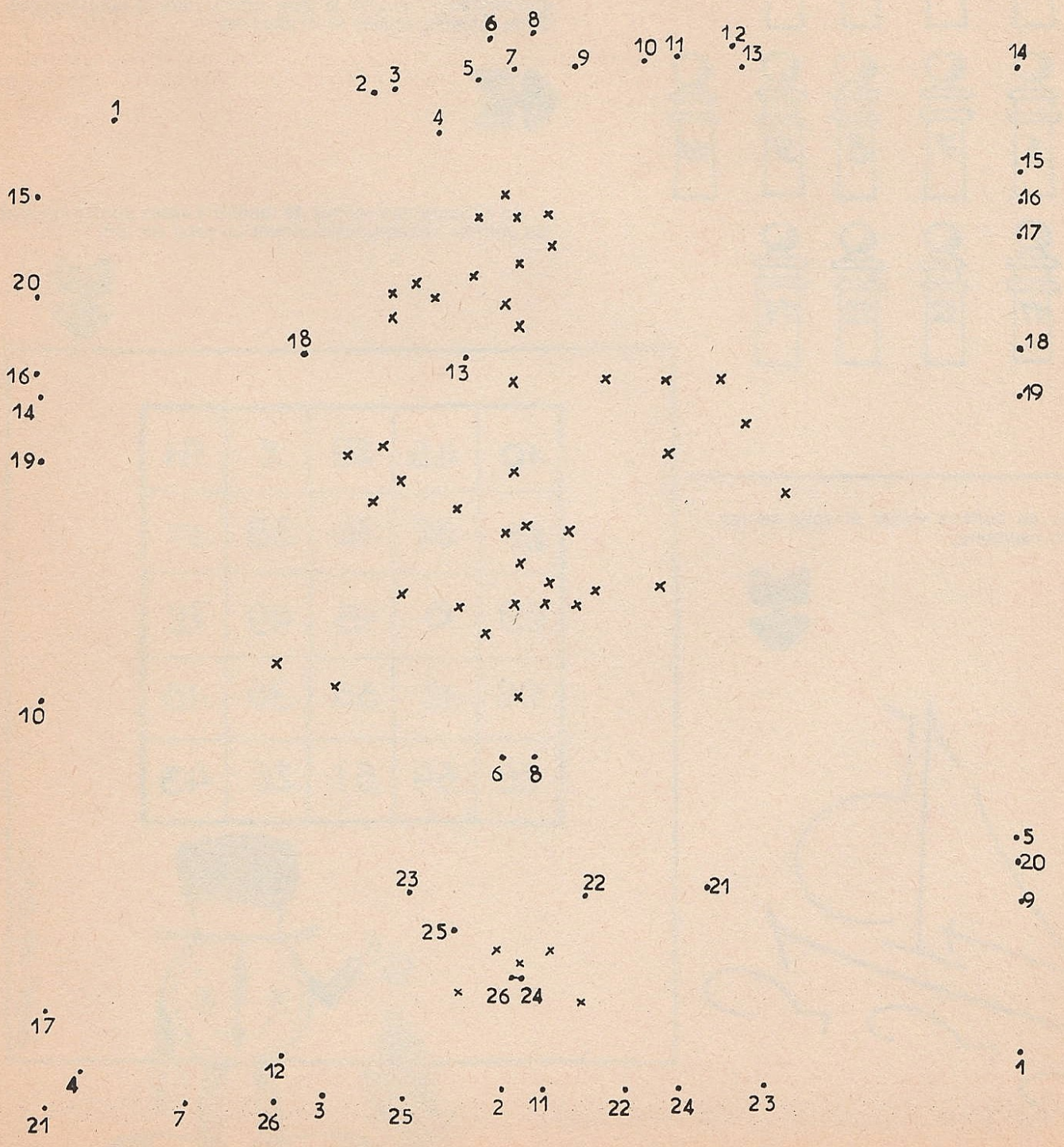
REFLECHIR ?

Avant de construire pour son père sa machine à calculer, Blaise Pascal qui n'était alors qu'un enfant a du certes réfléchir ! Faites de même... avant de disposer les lettres du mot REFLECHIR dans ce grand triangle.
Vous voyez que dans ce grand triangle se trouvent 3 triangles. Et chacun de ces triangles est formé de 9 CASES. A vous de disposer les lettres du mot REFLECHIR (vous pouvez utiliser la même lettre plusieurs fois) dans les 16 cases de telle sorte que dans chacun des 3 triangles on puisse lire le mot réfléchir. Prenez un crayon, une gomme et réfléchissez !

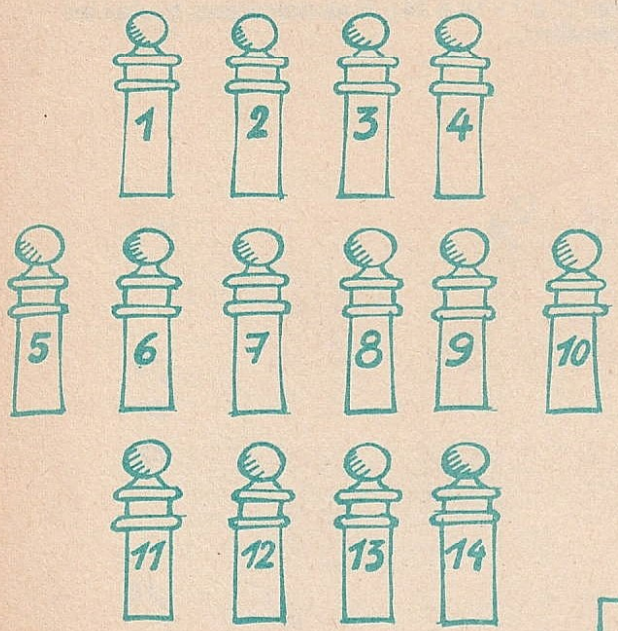


SOLUTIONS PAGE 69

Reliez par une ligne droite les mêmes chiffres ou les mêmes nombres (1 à 1 - 14 à 14). Puis noircissez toutes les cases ainsi obtenues et qui contiennent un «X». Vous verrez apparaître...



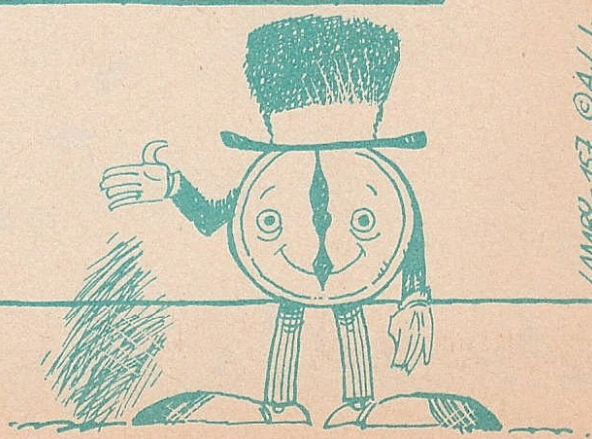
JEUX DE



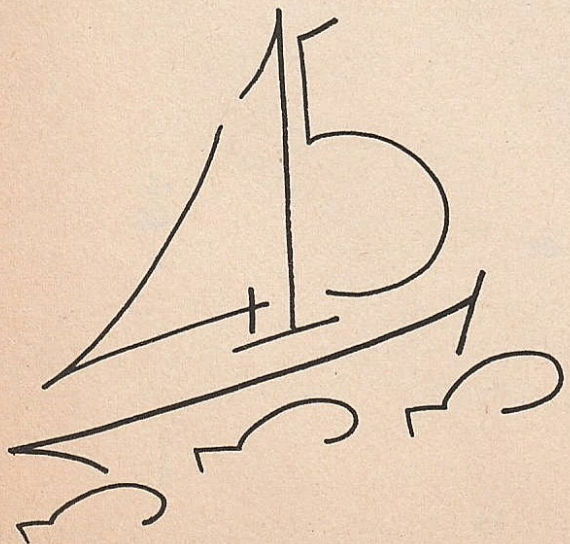
1. Un joueur a abattu 2 quilles dans chaque rangée. A chaque rangée il a doublé le total obtenu dans la rangée précédente. Quelles quilles a-t-il abattues ?

2. En 30 secondes, tachez de repérer 3 cases contigues dont les chiffres additionnés donnent un total de 100.

10	45	29	2	91
21	32	76	38	17
69	6	15	49	72
98	12	35	35	15
25	34	51	22	43



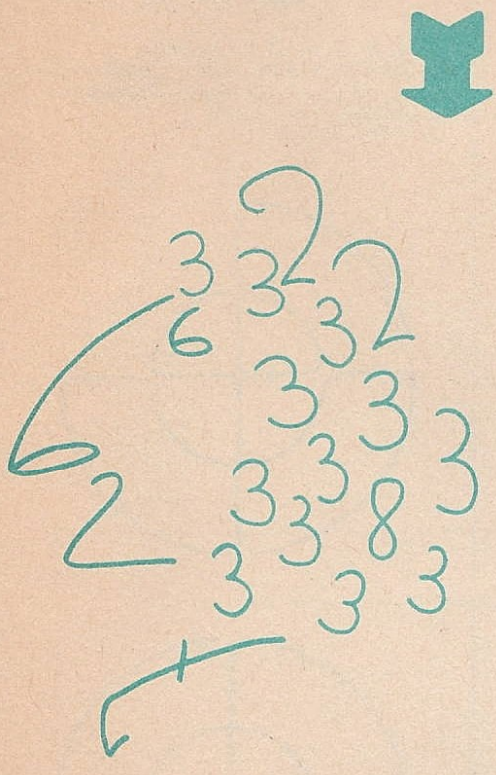
3. Regardez ce curieux voilier et vous saurez l'âge de son capitaine.



CHIFFRES

SOLUTIONS PAGE 69

4. Quel âge avait le Roi Soleil lorsqu'on fit de lui ce portrait ?

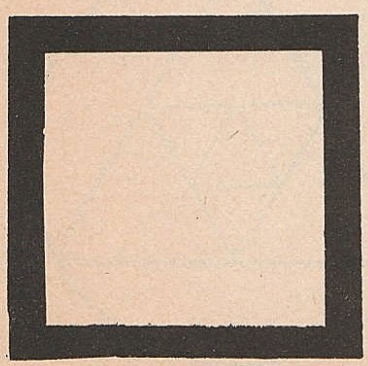


6. Faites entrer tous les chiffres ci-dessous dans la grille de telle sorte que les opérations faites HORIZONTALEMENT et VERTICALEMENT soient justes :

3 - 10 - 2 - 16 - 1 - 3 - 7 - 24 - 10 - 5 - 14 - 6 - 3 - 6 - 13 - 4 - 10

8	+		=	−	−		=	7
:	■	×	■	+	■	−	■	+
2	:		=		+		=	
=	■	=	■	=	■	=	■	=
4	+		=		−		=	11
+	■	+	■	+	■	+	■	+
4	+		=		−		=	
=	■	=	■	=	■	=	■	=
8	+		=		−		=	14

5. Promenez le cadre noir sur la grille et isolez 4 chiffres dont le total est égal à 25.



	1	2	3	4
A	4	1	2	5
B	3	9	7	8
C	2	8	6	4
D	6	5	1	5

SOLUTIONS

Pages 3 à 7

LES HIRONDELLES : Après le beau temps, enfin la pluie !
CODE JOKER : Demain cabanon six heures
CODE POUR RIRE : Un ange à un autre - Où vas-tu avec ton nuage ? - Je l'emmène faire «Pluie-Pluie» !
LES SIGNAUX : PACIFIQUE
LE GRIMOIRE : en pliant le journal en deux et en regardant par transparence, on peut lire : Bravo, vous avez trouvé
LE SECRET DE LA PYRAMIDE : Si le nez de Cléopâtre eut été plus long, moi le scribe accroupi du Louvre j'eusse été grand pharaon.
LE TAPIS RUSTIQUE - MUZAFFER RELAT DE KERMANCHAH (1ère manière : 8 - 1 - 8 - 3 - 14 - 1 - 13 - 18 - 5 - 11 - 5 - 4 - 20 - 1 - 12 - 5 - 11 - 18 - 5 - 6 - 6 - 1 - 26 - 21 - 13.)

LUNDI

pages 14 - 15

9 PAYS - Italie : 5. 6. 8. 10. 11. 16. 2
Espagne : 1. 7. 6. 8. 9. 10. 4. 11. 12.
Etats-Unis d'Amérique : 10. 4. 15. 20. 11. 16. 17. 21. 12. 13
Australie : 8. 9. 10. 4. 14. 15. 18. 20
Egypte : 23. 24
Belgique : 3. 25. 26. 27. 28
France : 26. 27. 28. 29. 30. 31
Saïre : 27. 31. 32
Portugal : 18. 19. 24. 20. 21. 22. 3

AVION :
(7 + 2 + 4 + 8 + 3 + 1 + 5 + 2 + 6 + 9 + 3 + 1 + 7 + 5 + 1)

DEVINETTES : A. Tomber des nues - 2. Le voleur - 3. L'aviateur file, la couturière enfile, le soldat défile et le voleur se faufile - 4. Dévorer l'espace - 5. Etoile (toile) - 6. La conjonction «et» - 7. Parce que c'est un boa (beau A) - 8. A Bagnoles (de l'Orne) - 9. En mettre de côté - 10. Quand il devient coke (coq).

pages 16 - 17

GRILLE DE VEDETTES : DAVE - POLNAREFF - ROSSI - DASSIN - COCHRAN - CLERC - DELPECH - DUBOIS - JUVET - LENNON - JEROME - SHEILA - LENORMAN - STONE - ESSEX - Vedette cachée : MITCHELL

REBUS : 1. TANNEUR (T'âne-œufs'R) - 2. MITRON (mi-tron) - 3. EGOUTIER (haie-goutte-l-haie) - 4. GRAVEUR (graves-œufs'R)

pages 20 - 21

REBUS : DEFENSE D'AFFICHER (Dès-faon-ce-d'a-ficher)
2 JEUX EN UN : Il lance des affaires
16 ERREURS : de haut en bas : rond noir à gauche plus petit - rond blanc près de la croix disparu - 3 ronds verticaux au lieu de 4 - Nœud du fil du parachute - accroc - fil du parachute coupé - doigt - rond sur la manche - ongle du pouce - reflet des lunettes - pli du pantalon, jambe droite - petit rond dans losange - rond noir au-dessus du «C» - cercle à droite du «S» - élément du prospectus «L» - triangle près de la croix.

Pages 22 - 23

1.
HORIZONTALEMENT : I. Tomates - II. Alice - III. Pitre - IV. IV ; OP - V. Si ; seul - VI. Sel ; tsé - VII. ER : mets
VERTICALEMENT : 1. Tapisse - 2. Olivier - 3. Mit - 4. Acres - 5. Tee ; été - 6. Oust - 7. Souples

2.
HORIZONTALEMENT : I. Canots - II. Alouette - III. Peurs ; ré - IV. Rituel - V. Tirs ; SL - VI. Oui ; anse - VII. Casées - VIII. Etés ; es
VERTICALEMENT : 1. Capitole - 2. Ale ; IU - 3. Nourrice - 4. Ouris ; as - 5. Test ; as - 6. ST : née - 7. Tresses - 8. Réelles

3.
HORIZONTALEMENT : I. Oc ; auroch - II. Bla-Bla-Bla - III. Lot ; mites - IV. Oslo ; lest - V. Néant - VI. Statues - VII. UO ; Sées - VIII. Edrisi ; su - IX. Se ; selles
VERTICALEMENT : 1. Oblongues - 2. Close ; ode - 3. Atlas - 4. AB ; ont ; ls - 5. Ulm ; tasse - 6. Rail ; Teil - 7. Obtenue - 8. Clés ; esse - 9. Hastes ; us.

4.
HORIZONTALEMENT : I. Losange - II. Oui - III. Ut ; épia - IV. Trappes - V. Rêvée - VI. EI - VII. Sénégal
VERTICALEMENT : 1. Loutres - 2. Outre - 3. Si ; aven - 4. Epèle - 5. Nappe - 6. IE ; Aa - 7. Evasé

5.
HORIZONTALEMENT : I. Abreuvoir - II. Rousses - III. Tisserand - IV. Et ; est ; OE - V. Reis ; Erié - VI. Eus ; ls - VII. Sent - VIII. Période - IX. Ose ; natif
VERTICALEMENT : 1. Artère ; Po - 2. Boiteuses - 3. Rus ; Isère - 4. Esses ; ni - 5. Usés ; Iton - 6. Vertes ; da - 7. Osa ; cet - 8. Noix - 9. Ridée ; nef.

6.
HORIZONTALEMENT : I. Montagne - II. Anées ; es - III. Retraits - IV. Rate - V. Os ; peso - VI. Tiret - VII. Toi ; sues - VIII. Ente ; tri.
VERTICALEMENT : 1. Marmotte - 2. One ; Sion - 3. Nets ; rit - 4. Ter ; pe - 5. Asarets - 6. IAS ; ut - 7. Nettoyer - 8. Esse ; si.

7.
HORIZONTALEMENT : I. Garrigues - II. Are ; morue - III. Ris ; muets - IV. Satiété - V. Néons ; ré - VI. Ses ; pur - VII. Figeac - VIII. Retarde - IX. Pairesses.
VERTICALEMENT : 1. Gars ; stop - 2. Ariane - 3. Restes ; ri - 4. Io ; fer - 5. Immensité - 6. Goûts ; gas - 7. Urée ; pers - 8. Eut ; ruade - 9. Sesterces.

8.
HORIZONTALEMENT : I. Calme - II. Are ; son - III. Biseau - IV. Ode ; Uri - V. Test - VI. Is ; rein - VII. Aisne
VERTICALEMENT : 1. Cabotin - 2. Arides - 3. Léses - 4. Tri - 5. Esaû ; es - 6. Oursin - 7. On ; né.

MERCREDI

pages 26 - 27

OU ? - Elizabeth se trouvait effectivement dans un arbre. Un arbre immense, aménagé comme un bungalow à plusieurs mètres du sol pour servir d'observatoire dans une des grandes réserves naturelles du Kénya SON PERE.- Elisabeth est la fille du roi Georges VI et la nièce du roi Edouard VIII (duc de Windsor). Il n'y a pas eu de Georges VII.

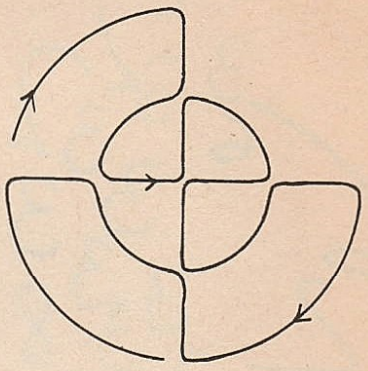
MOTS CROISES.- HORIZONTALEMENT : Go - Miss - Lord - Morning - Yes - VERTICALEMENT : Lady - Two - Good - Oil - Sir - Set

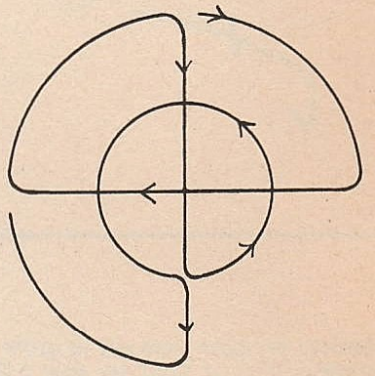
PROVERBE : Qui a le temps et attend le temps perd son temps -
VRAI (1-4-5-8 et 9) FAUX (2-3-6-7)

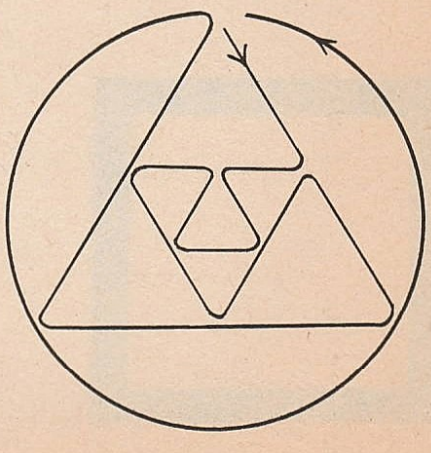
10 PRENOMS : LUCIE - ALAIN - EDITH - DAVID - IRENE - DENIS - ANNIE - RAOUL - DIANE - BRUNO

Pages 28 - 29

1. A, B, C, ou D ? : Chemin
2. RESTITUTION : Clé - Collier - Couteau - Statue - Lunettes - Cravate.
3. LESQUELS : 1 et 3
4. D'UN TRAIT







5. ANNEAUX : le numéro 4

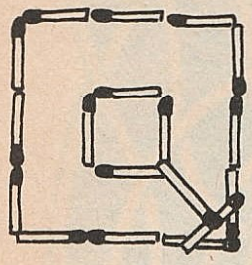
Pages 30 - 31

6. QUELLE BOITE : boite 6
7. POESIE CHARADE : RONSARD (Hèros = R.O.) (Ainesse = N.S) - (Aère = A.R.) - (Dé = D)
8. DEUX MOTS : Pavillon
9. PAS A GAUCHE : Chemin D
10. ADDITIONS : Retournez le journal. On a alors : 99 + 86 = 185 et 86 + 98 = 184
11. HISTOIRE DROLE : Commencer par la ligne du bas et lire de droite à gauche (dans un asile d'aliénés... ...)

Pages 38 - 39

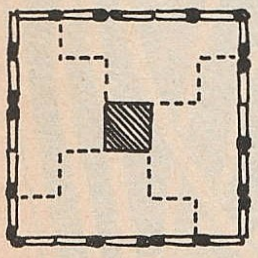
JEUX D'ALLUMETTES
2. Si vous vous arrangez pour déposer les allumettes 2, 5, 8, 11, 14 ou 17, vous êtes sûr de gagner à tous les coups.
3. Pour faire ce tour, il faut une nappe sur la table. Grattez la nappe avec l'ongle devant l'une des «ouvertures» de la prison, jusqu'à ce que le franc sorte tout seul de sa prison.

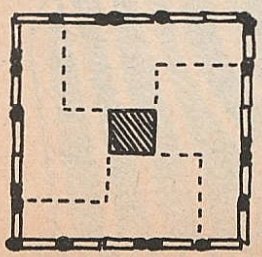
4.



5. Donnez des numéros de 1 à 10 aux allumettes. En commençant à gauche, posez 2 doigts de la main gauche sur les allumettes 2 et 4 et 2 doigts de la main droite sur les allumettes 7 et 9. Ensuite, en «un seul mouvement» faites glisser les 2 paires d'allumettes l'une à la place de l'autre.
7. 4 Brûlées - 5 Neuves - 2 Brûlées - 1 Neuve - 3 Brûlées - 1 Neuve - 1 Brûlée - 2 Neuves - 2 Brûlées - 3 Neuves - 1 Brûlée - 2 Neuves - 2 Brûlées - 1 Neuve.

8.





page 42

AVEC UN J COMME JOKER : Jars - jarre - jardin - je - jeu - jeudi - jeune - jalon - jonc - jonchet - jet - jaguar - joue - jouet - joug - juge - jus - juste - juré - jury - joie - jour - journal - joli - joliet - joint - jute - jarde - jasmin - jatte - jas.

pages 46 - 47

NOIRCISSONS LES CASES.- Horizontalement : I. Agrément - II. Vu ; veste - III. Eiders - IV. Eut - V. Tesson - VI. Us ; clé - VII. Ocrée - VIII. Ebre ; sas - Verticalement : 1. Aventure - 2. Gui ; es - 3. Dos ; or - 4. Eve ; sucre - 5. Mer - 6. Essences - 7. NT ; Léa - 8. Tertre

SANS DEFINITION.- Horizontalement : I. Avion - II. On ; en - III. Place - IV. Va - V. Osés - VI. Emus - VIII. Ruée - Verticalement : 1. Poser - 2. Vol ; mu - 3. Inavoué - 4. Casse - 5. Née - 6. Oser

JEUDI

pages 52 - 53

AU CIRQUE - CLOWN
L'OMBRE - L'ombre est dans la rangée du haut, la troisième à partir de la gauche 7 DETAILS - Un pétale (fleur d'en haut) - La nervure de la feuille du bas - la longueur du short - une tache noire au col - Une raie à la chaussette droite - Un point sur la manche gauche - Un cheveu en plus dans l'épi.

pages 54 - 55

30 ERREURS.- Page de gauche : Parapluie de Belette trop gros pour sa taille - Le parapluie a ses baleines à l'extérieur - Bout du parapluie trop gros - L'arbre auquel est attaché la grosse corde a les racines en l'air - L'Indien assis sur l'herbe pêche avec une cuillère à soupe - La pierre émergeant de l'eau près des racines a une pièce - Une des racines de l'arbre coupé se termine en manivelle - L'arbre coupé porte une poire et une pomme - L'écureuil dans le trou de l'arbre, a une poële à frire attachée à la queue - L'Indien debout a des moustaches, une plume énorme, il est en short, il a 6 doigts au pied gauche - Le pantalon qui sèche sur la grosse corde est tenu par des pinces trop petites - Il a 6 franges à une jambe et 5 à l'autre - Une des branches de l'arbre dont les racines sont en l'air se termine en tuyau - Le transistor a un pied - Un clou est enfoncé dans le marteau.

Page de droite : Le fil sur lequel marche Grosse Belette est en laine - Son balancier n'est pa tenu au centre - L'arbre de droite auquel est attaché le fil ne plie pas sous le poids - L'Indienne tricote avec 2 aiguilles de différentes grosseurs - L'Indien assis à droite de la chute d'eau a une flèche dans le pied droit et une chaussure cloutée au pied gauche - Crocodile dans le ruisseau - Robinet scellé dans le rocher - Champignon a une cheminée dans son chapeau - Champignon pousse la tête en bas - Canard qui vole derrière Grosse Belette a 3 pattes - Le tipi, derrière le pied droit de Grosse-Belette' a une antenne T.V.

pages 56 - 57

CHARADE A POINTS - CHAT DE GOUTTIERE (chat pour LAIT - Deux pour DE - gouttière pour PLUIE).

A CHACUN SA CHAMBRE :
A et 7 - B et 2 - C et 3 - D et 8 - E et 6 - F et 4 - H et 1 - I et 5

VENDREDI

Pages 58 - 59

I - ENIGME : La photo N° 3 est invraisemblable. C'est l'équipe qui possède le ballon qui peut demander un temps mort.

II. VRAI OU FAUX ? :
1 - Vrai, au VIIème siècle av. J.C. le jeu s'appelait le pokta-pok !
2 - Faux. C'est le deuxième
3 - Faux. Entre 600 et 650 grammes
4 - Vrai.
5 - Vrai. Cette méthode se caractérise par un jeu vif et une absence de technique. Tout est dans l'improvisation
6 - Faux. Vedette du C.U.C. (Clermont Université Club)
7 - Faux. C'est l'URSS.

III. LA RENTREE DES BALLONS : N° 3

IV.- ANOMALIES BASKET : Il n'y a que 5 joueurs par équipe sur le terrain - Les lignes sous les paniers sont inversées - Les paniers ne sont pas à 3,05 m du sol.

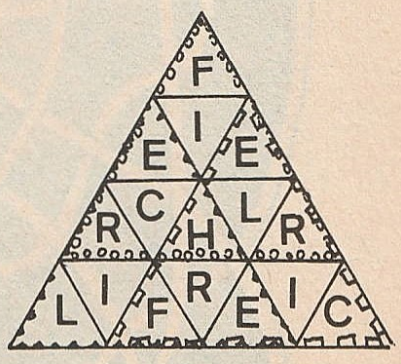
Pages 60 - 61

HISTOIRE POUR RIRE : Guy rentre chez lui. - Quoi de neuf aujourd'hui demande-t-il à sa femme ? - Oh rien... sauf la peinture de la porte contre laquelle tu es appuyé !

SAMEDI

pages 64 - 65

REFLECHIR

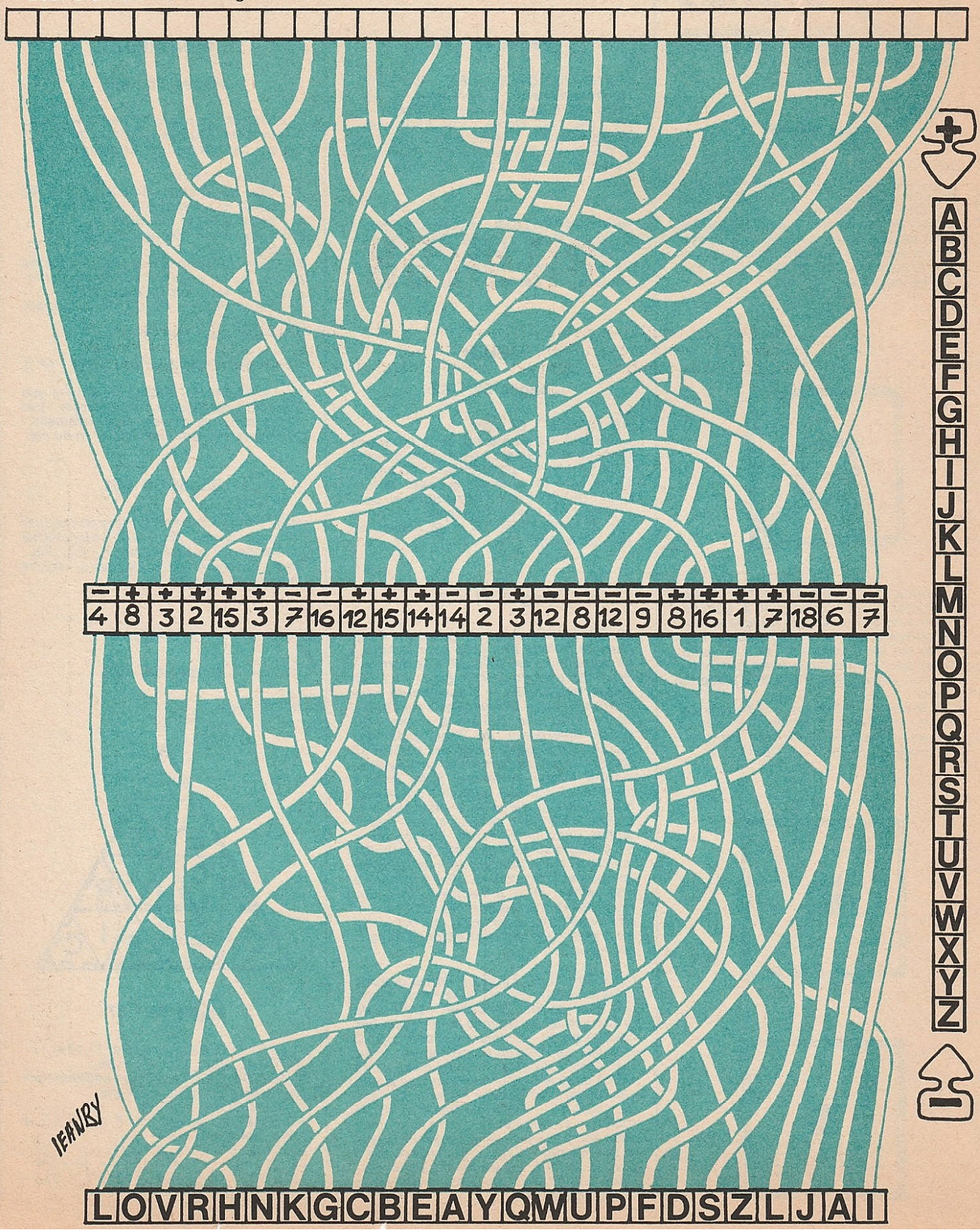


pages 66 - 67

1. LES QUILLES : 2 et 4 - 5 et 7 - 13 et 11
2. TOTAL 100 : 43 + 22 + 35
3. AGE DU CAPITAINE : en additionnant les chiffres on obtient 20 ans
4. ROI SOLEIL : 69 ans
5. CADRE NOIR : 7 + 8 + 6 + 4 (B3 + B4 + B3 + B4)
6. GRILLE : (8 + 5 = 13 - 6 = 7) - (2 : 2 = 1 + 3 = 4) - (4 + 10 = 14 - 3 = 11) - (4 + 6 = 10 - 7 = 3) - (8 + 16 = 24 - 10 = 14)

LABYRINTHE CHIFFRE

Il va s'inscrire dans les cases blanches du haut, si vous savez compter et ne pas perdre votre chemin ! Partez d'une lettre de la rangée du bas, par exemple LA LETTRE D. Elle vous conduit à la case : -8. Dans la colonne de droite, vous comptez 8 après la lettre L, ce qui vous donne la lettre D. De la case - 8 vous suivez le chemin (le bon) qui aboutit à une case blanche où vous écrivez la lettre D. Vous faites de même pour toutes les lettres de la rangée du bas.
Quand un chiffre a le signe + vous descendez vers le Z. Quand il a le signe -. vous montez vers le A.



jok

DIMANCHE

89 ou 98

L'un de ces deux nombres est la réponse à la question qui est posée dans cette grille. Pour découvrir les mots qui composent cette question prenez un crayon. Puis, barrez toutes les lettres identiques dont les cases se touchent (soit par un côté, soit par un angle).

A	U	D	E	R	O	N	D	I	I	L	E	A	N	O
U	A	R	R	O	N	D	C	E	S	L	A	E	N	O
O	S	D	E	U	X	D	O	N	N	E	E	A	G	N
S	O	B	B	W	W	O	S	A	I	S	O	N	S	G
L	A	Q	U	E	L	B	L	E	X	X	L	L	I	E
J	O	K	O	R	R	B	B	O	A	E	S	T	I	E
J	K	O	S	R	L	A	O	B	O	A	U	O	I	E
V	V	K	S	N	N	O	P	L	U	S	O	U	T	T
V	C	O	U	R	T	E	T	E	R	O	U	G	E	E
D	D	G	G	H	H	H	T	E	R	S	I	I	G	G
T	H	I	E	R	R	Y	L	A	I	S	S	I	R	E
H	T	H	I	E	R	R	Y	A	I	E	T	E	R	E
T	H	O	N	D	O	U	T	T	F	O	U	R	D	R
O	O	N	D	E	E	T	R	R	F	L	O	U	R	D
N	N	A	U	T	O	M	N	E	R	F	O	E	E	D

SOLUTIONS PAGE 78

joker

Des jeux ▸▸▸ des énigmes
des mots croisés ▸▸▸
des idées de collections
de l'humour ▸▸▸ des gags ▸▸
▸▸▸ Joker c'est jouer ▸▸▸
la grille des vedettes ▸▸▸
des devinettes ▸▸▸ des jeux

Pour recevoir joker pendant 1 an (12 numéros) abonnez-vous au moyen du bon ci-dessous.

joker

Bon d'abonnement
à retourner à :
FLEURUS - 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

C P ..... Ville .....

Je désire m'abonner à JOKER pour 1 an (12 numéros) à partir du numéro de ..... (indiquez le mois) et joins dans la même enveloppe (1) la somme de 66,00 F par :

☐ mandat-lettre
☐ virement postal 3 volets
} à l'ordre de FLEURUS c.c.p. 1223-59 PARIS

☐ chèque bancaire barré à l'ordre de FLEURUS (évitez le mandat-carte qui ne peut être joint)

Date ..... Signature :

(1) Seules seront servies les commandes accompagnées de leur paiement.

JOK | E | CB | T | VP | M | TP |

Voici ci-contre une bien curieuse lettre ! Elle contient en effet un message que vous avez à découvrir. Les cinq premières pages de Joker consacrées aux «Messages codés» vous ont sûrement rendu très perspicace et prêt à déchiffrer ce nouveau message !

COMMENT LE DECHIFFRER ?

Prenez à chaque ligne de la lettre (sauf la troisième) les mots nécessaires pour composer la phrase message
- Le 1er chiffre indique le nombre de mots à retenir
- Le 2ème chiffre indique le nombre de lettres que ces mots totalisent ensemble.

ATTENTION : les J', C', N' etc... ne comptent pas pour un mot. Ils font partie du mot qui le suit.

ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

Indiquez sur la partie correspondance :
1. Votre réponse
2. Votre PRENOM, votre NOM, votre âge, votre adresse
3. Si vous possédez un tourne-disques

Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise

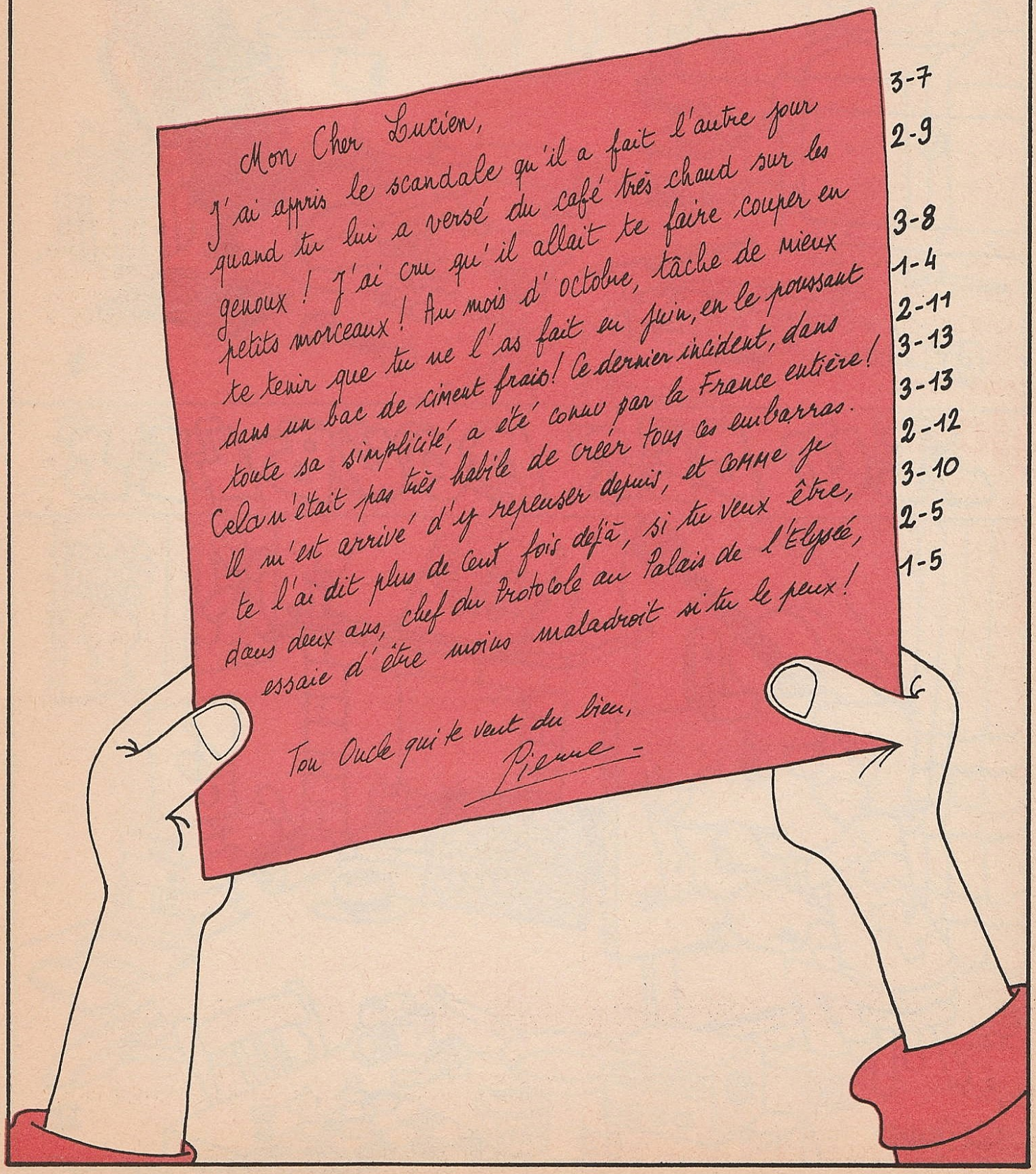
ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE à ;

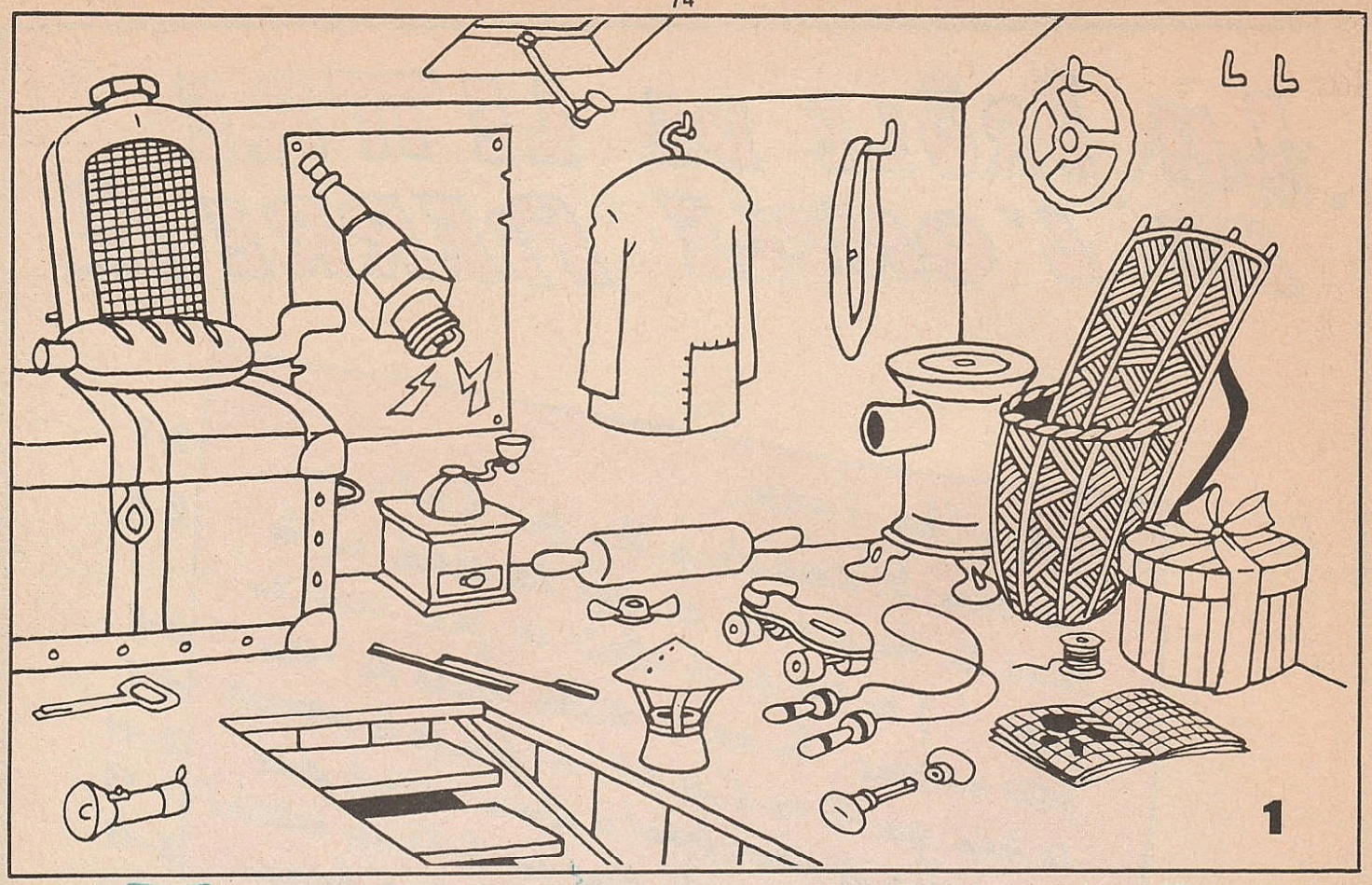
JEU -CONCOURS JOKER
B.P. 122
75262 PARIS CEDEX 06

Pour la France
date limite de votre envoi : Lundi 6 décembre 1976

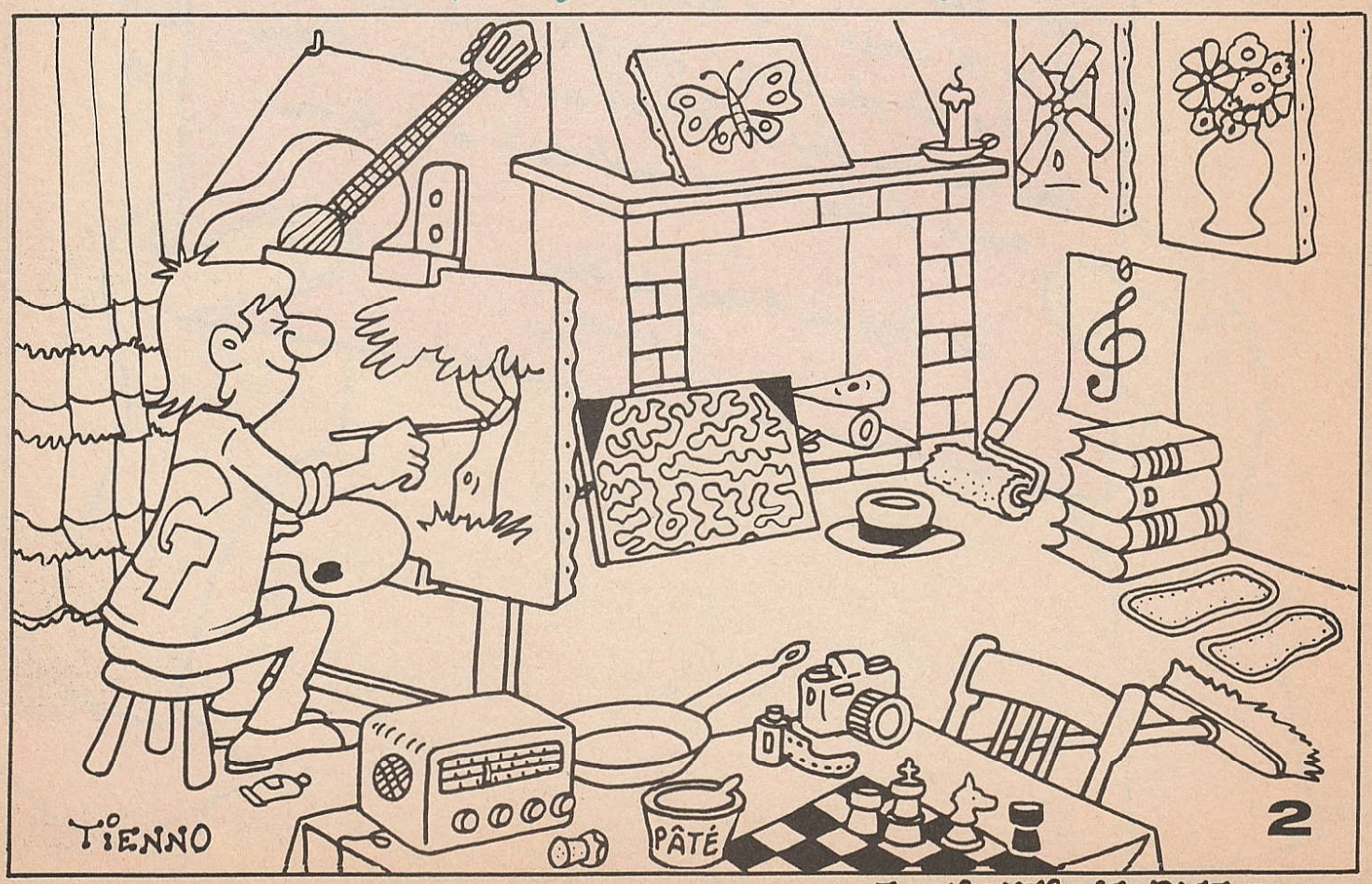
Pour les autres pays
date limite de votre envoi : 28 février 1977
(Le cachet de la poste fera foi)

LA DRÔLE DE LETTRE DE L'ONCLE PIERRE !?..





JEU DES DOUBLES



EXPLICATIONS PAGE 75

Sur la page de gauche :

LE JEU DES DOUBLES

Ce jeu consiste à retrouver dans le dessin 2 certains objets qui portent le même nom que certains objets du dessin 1, mais qui n'ont pas le même usage. Exemple : Dessin 2 : CLE (de sol) - Dessin 1 : CLE (à sardines). Il y a 20 mots «doubles» à trouver.

Sur cette page

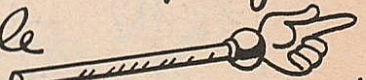
LE JEU DES "PAS DOUBLES"

Regardez bien toutes les personnes rassemblées sur le dessin ci-dessous et trouvez celles qui n'ont pas leur «double»

SOLUTIONS PAGE 78

En langage clair, les ganammeras ce sont des anagrammes. On obtient un anagramme en prenant toutes les lettres d'un mot pour former un autre mot. Par exemple l'anagramme de LACE est CALE.

Dans l'histoire racontée ici, vous devez d'abord deviner le mot représenté par un dessin. Puis, avec les lettres de ce mot en former un autre qui remplacera les pointillés.

1	Tout va mal ! Vraiment une pareille ne m'était pas..... !	2	Je peux dire que j'ai conquis le  de la malchance et, à ce titre, je mérite le .....
3	Aujourd'hui, je n'ai mangé qu'un peu de précédé de quelques saucisses	4	J'erre dans les proches de la prison d'où je viens de m'évader grâce à une ....
5	Je suis aussi abandonné qu'un ; et moi qui voulait aller en..... !	6	Ayant à peine de quoi me payer le , aller là-bas est une espérance .....

7 Avec 30 francs, que puis-je ..... ?

8 Avant, je travaillais dans une équipe de mais cela me donnait des .....

9 Et puis, un

aussi misérable, jamais on ne le .....

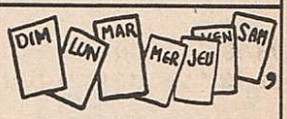
10 J'ai toujours voulu être ; hélas, je ne suis pas ..... par le sort.

11 Alors, j'ai volé une ; j'aurais mieux fait d'attraper la ..... !

12 Une magnifique pierre surveillée de très près. Pour la dérober, il fallait .... !

13 Ce n'était quand même pas un

et, en prison, je n'avais qu'une idée : dire au revoir et .....

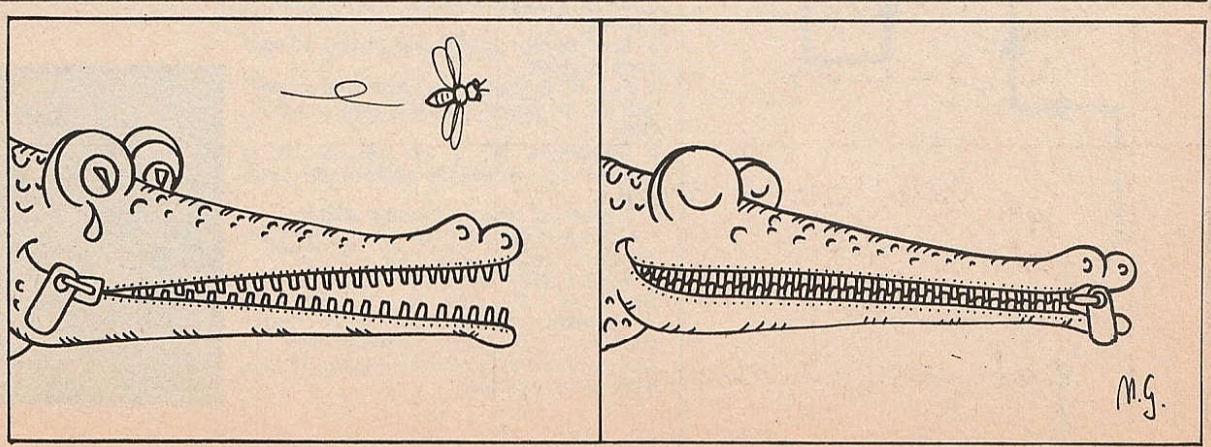
14 Après une 

, les serrures commençaient d'être assez bien ..... par moi.

15 Une nuit, j'ai fui comme un , discrètement, sans qu'une bataille soit .....

16 Mais comme je n'aurai bientôt plus que la des fruits à manger, je ..... devant la porte de la prison pour qu'on me laisse rentrer !

HUMOUR



SOLUTIONS PAGE 78

DANS MON PROCHAIN NUMERO ●●●

VOUS TROUVEREZ

DES ENIGMES POLICIERES

LE JEU «SOYEZ PERSPICACES»

DES JEUX EN CHAINE

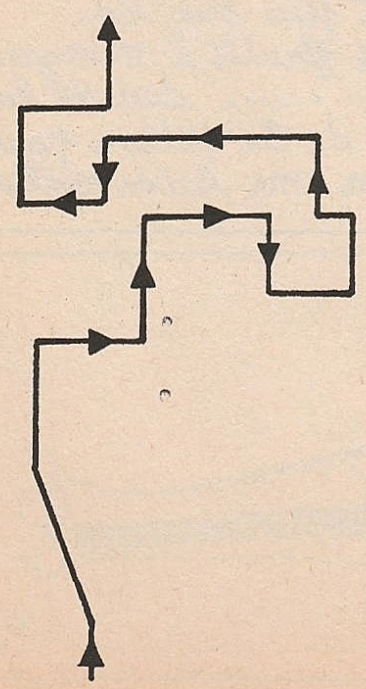
LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR

LES PROBLEMES DE FINE FLEUR

DES MOTS CROISES, ETC... ETC...

ET BIEN SUR : 1 CONCOURS !

COLUS (p.11)



SOLUTIONS

89 OU 98 ?

De ces deux saisons laquelle est la plus courte, l'été ou l'automne ? L'automne, elle comporte 89 jours.

JEU DES DOUBLES

Bouchon du radiateur (1) et bouchon de champagne (2) - Pot d'échappement (1) et pot de fleurs (2) - Bougie auto sur affiche (1) et bougie d'éclairage (2) - Moulin à café (1) et moulin à vent (2) - Pièce sur veston (1) - et pièces jeu d'échec (2) - Rouleau à pâtisserie (1) et rouleau pour peindre (2) - poêle de chauffage (1) et poêle a frire (2) - Hotte (1) et hotte de la cheminée (2) - Carton à chapeau (1) et carton à dessin (2) - Bobine de fil (1) et bobine de film (2) - Pâtés sur cahier (1) et pâté en boîte (2) - Corde à sauter (1) et cordes de la guitare (2) - Papillon «écrou» (1) et papillon (2) - Patins à roulettes (1) et patins d'appartement (2) - Balai d'essuie-glace (1) et balai d'appartement (2) - Pile électrique (1) et pile de livres (2) Volant automobiles (1) et volants du rideau (2) - Clé à sardines (1) et clé de sol (2) Chapeau de cheminée (1) et chapeau (2) - Boutons de porte (1) et boutons du poste radio (2).
PAS DOUBLES : 1 - 9 - 12 - 27 - 28 - 29 - 32 - 35 - 39 - 41

LES GANAMMERAS

1. Tuile et utile - 2. Sceptre et respect - 3. Sucre et crues - 4. Rues et ruse - 5. Chien et Chine - 6. Métro et morte - 7. Trente et tenter - 8. Paveurs et vapeurs - 9. Salaire et réalisa - 10. Riche et chéri - 11. Perle et lèpre - 12. Rose et oser - 13. Crime et merci - 14. Semaine et maniées - 15. Lièvre et livrée - 16. Peluré et pleure.

LABYRINTHE JOKER

J - K dessous - O à gauche - J à gauche - J dessous - K dessous - E à droite - R dessous - R dessus - K dessus - J dessous - J dessous - K dessous - O dessous - O dessous - J à gauche - R dessus - R dessous - E dessus - E dessous - K dessous - E dessous - R à droite - K dessous - J dessus - E dessous - R à droite

JEUX EN CHAINE

1. Il y a 12 différences, ce qui donne la lettre L.
2. En noircissant toutes les cases contenant un triangle marqué L on obtient le nombre 19.
3. Seul le mot LOCO est inscrit 19 fois dans la grille.
4. La LOCO mène à la 2ème ville en partant de la gauche, c'est-à-dire à AJACCIO.
5. Napoléon, N° 3 en partant de la gauche est «l'Enfant» célèbre de cette ville.
6. C'était un célèbre homme d'Etat.
7 Homme d'Etat : 8 + 15 + 13 + 13 + 5 + 4 + 5 + 20 + 1 + 20 = 104 (104 x 3 = 312)
8. 9012 + 312 = 9324 soit : TUV
Donc : (T = 3) - (U = 1) - (V = 2)
9. Le texte à décoder est : Si la chance veut venir à toi, tu la conduiras avec un cheveu, mais si la chance veut partir, elle rompra une chaîne.

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

UN HERITAGE D'ALASKA.- 1) Par les papiers d'état-civil, ID prend connaissance de la date de naissance d'Olga, épouse de Teemoo (date que nous connaissons nous-mêmes) : 3 janvier 1909. C'est-à-dire : 3-1-09. Par ailleurs il apprend la combinaison du coffre : 3-1-0-9. Il est donc facile de comprendre la coutume à quoi il est fait allusion : les trappeurs, pour le chiffre de leur combinaison, choisissaient la date de naissance de leur femme.
2) Cette coutume pouvait être connue des trois suspects. Mais il est évident que seul Dimitri Lenykov, propre frère d'Olga, pouvait savoir la date de naissance de celle-ci.
VELO-MOTEUR.- Astus, qui tient en main la traite pour le paiement du vélo-moteur, y découvre une indication précieuse : la date de l'achat du véhicule, c'est-à-dire, comme on a pu le constater dans la première image : le 20 mars 1975. Comme on sait qu'à partir de ce jour, Lorret, en possession de son vélomoteur, avait vendu son vieux vélo, il est inadmissible qu'on le voit figurer avec ce vieux vélo sur une photo prétendument datée de deux jours plus tard. C'est Thioreau qui a donc inscrit lui-même cette date pour se faire un faux alibi.

LA BANDE A HARTO.- Ce code était tellement simple que les bandits s'y sont laissé prendre. Il consistait simplement pour Astus à téléphoner à ID dès qu'il serait en danger. Si tout se passait bien il ne téléphonait pas. Le simple fait d'appeler indiquait donc qu'il était en danger, et peu importait ce qu'il pouvait dire puisqu'on savait que, de toute façon, les bandits se méfieraient et lui dicteraient son appel. Etant donné, qu'ID connaissait l'adresse du rendez-vous, en agissant tout de suite il pouvait libérer Astus et mettre la main sur toute la bande.

LE TRAQUENARD.- Arnot a commis une erreur en laissant ID seul dans une pièce où il y avait le téléphone. ID, qui se méfiait, en a profité pour former le numéro du commissariat après quoi il a maintenu la communication en ligne sans éveiller l'attention. On pouvait néanmoins s'en apercevoir en constatant que le combiné téléphonique était légèrement tenu éloigné de la fourche grâce à une boite d'allumettes interposée par ID. Détail qu'Arnot n'a pas remarqué. A l'autre bout du fil, grâce à l'amplificateur, Astus a pu entendre toute la conversation qui lui a révélé qu'ID courait un danger, et intervenir à temps.

LABYRINTHE CHIFFRE :

Qui paie ses dettes s'enrichit.

SOLUTIONS DU JEU-CONCOURS 8 VILLES POUR 8 POTEAUX paru dans le N° 12

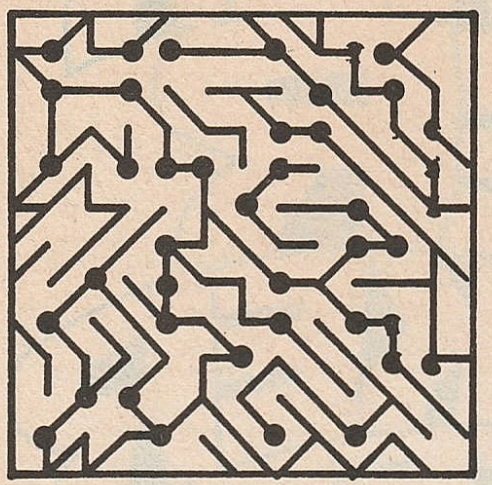
1. LYON - 2. PAU - 3. TOULON - 4. ORAN - 5. METZ - 6. NANCY - 7. LAON - 8. BREST

Trouvez le chemin d'une flèche à l'autre en passant à l'intérieur des lettres comme dans un labyrinthe classique.

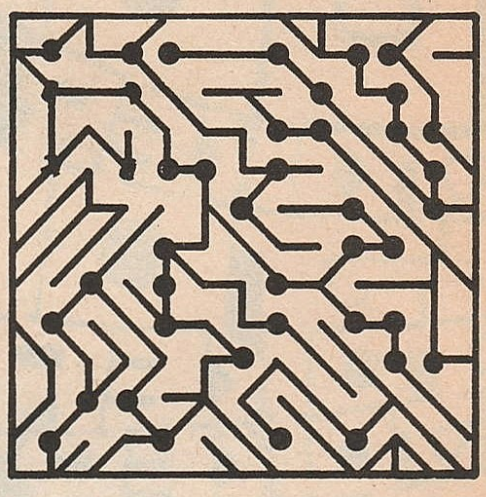
SOLUTIONS PAGE 78

JEUX EN CHAÎNE

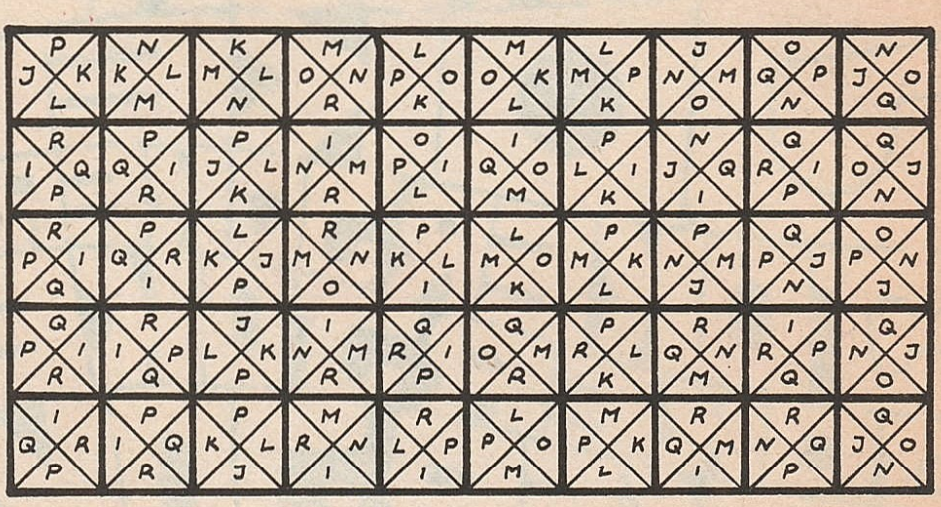
Pour pouvoir résoudre le dernier des 9 jeux en chaine, il vous faut, dans l'ordre où ils se suivent, trouver tous les autres. Chaque jeu vous donnera la clé du jeu suivant. Vous ne pourrez donc sauter aucun jeu si vous voulez la solution du dernier.



1. Combien y a-t-il de différences entre ces deux circuits électroniques ? - A quelle lettre de l'alphabet correspond ce chiffre sachant que A = 1 ; B = 2 ; C = 3 etc...



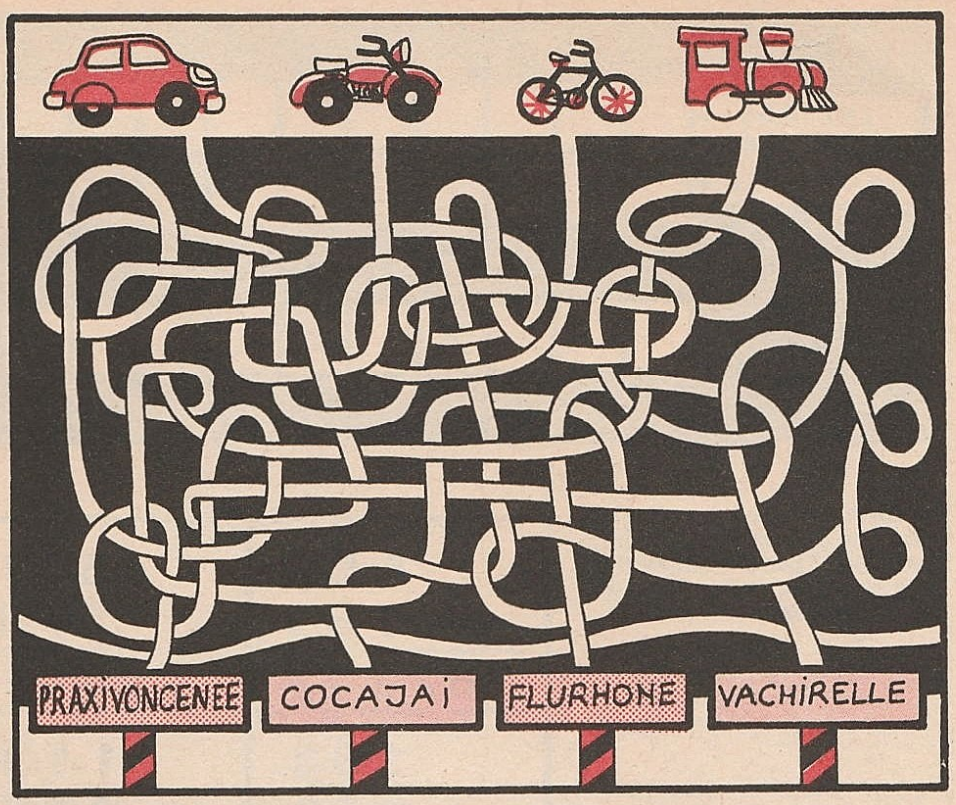
2. Noircissez toutes les cases dont un triangle comporte cette lettre. Vous verrez apparaître un NOMBRE.

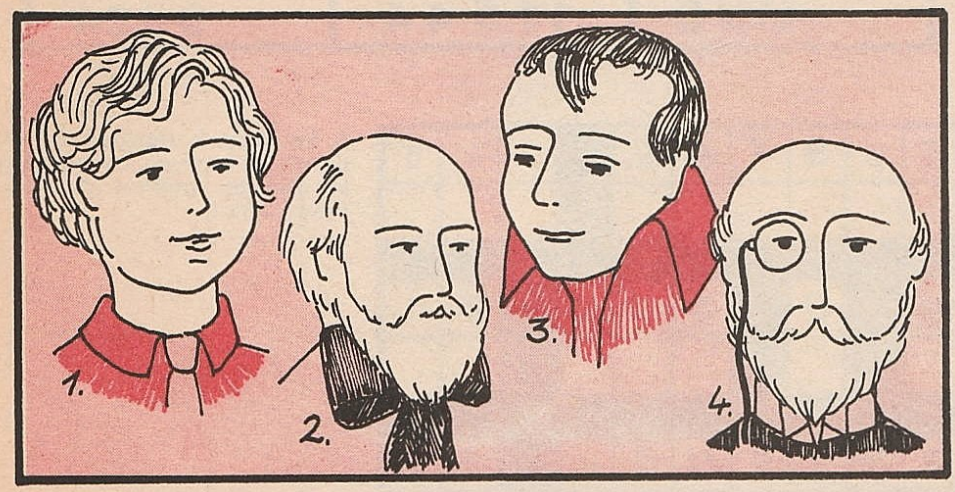


A	U	T	O	M	O	T	O	M	O	O	T	O	M	O	L	E	V
U	V	O	C	O	L	O	C	O	M	T	O	M	O	T	O	A	E
T	E	M	O	T	O	M	O	T	O	U	A	O	T	U	C	U	L
O	L	O	L	O	C	O	L	O	T	A	U	T	O	A	O	T	O
A	U	T	O	C	O	L	E	C	O	U	T	O	T	O	M	O	T
A	V	O	C	O	L	E	V	O	L	T	O	T	U	A	O	T	O
V	E	L	O	L	E	V	E	L	O	O	T	U	A	U	T	O	M
T	L	E	L	O	V	E	L	O	C	O	U	A	U	T	O	M	O
O	O	V	E	L	O	C	O	C	O	L	A	O	L	O	C	O	L

3. Quel moyen de locomotion est inscrit de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut, autant de fois que le nombre que vous avez trouvé dans le jeu précédent ?

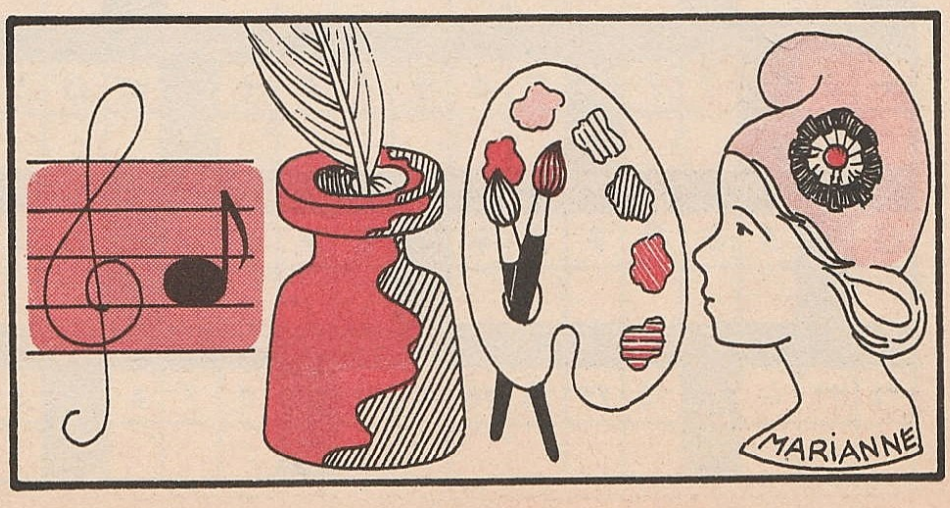
4. Dans quelle ville vous mène ce moyen de locomotion ? Suivez son chemin et remettez ces lettres dans le bon ordre.



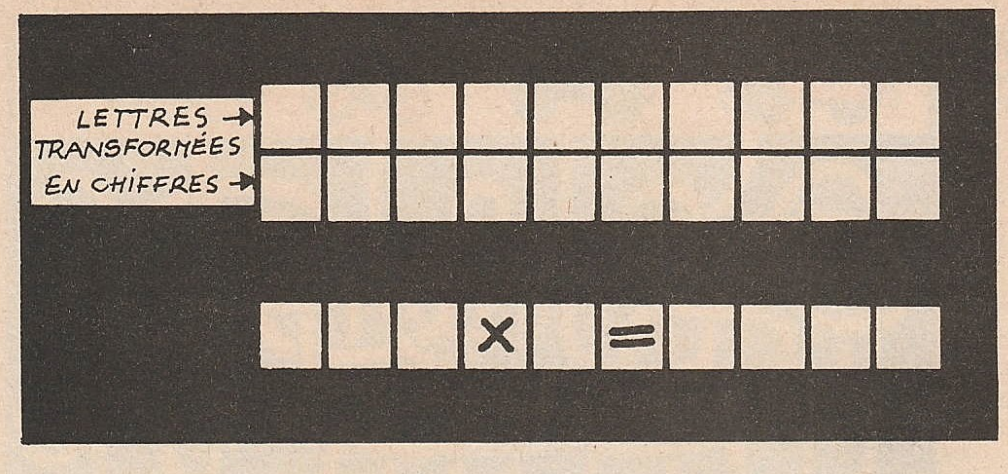


5. Cette ville a un «enfant» très célèbre. Quel est son nom ? Quel est son portrait ?

6. Dans quel métier s'est illustré ce célèbre personnage ? Etait-il : MUSICIEN, ECRIVAIN, PEINTRE ou HOMME D'ETAT ?



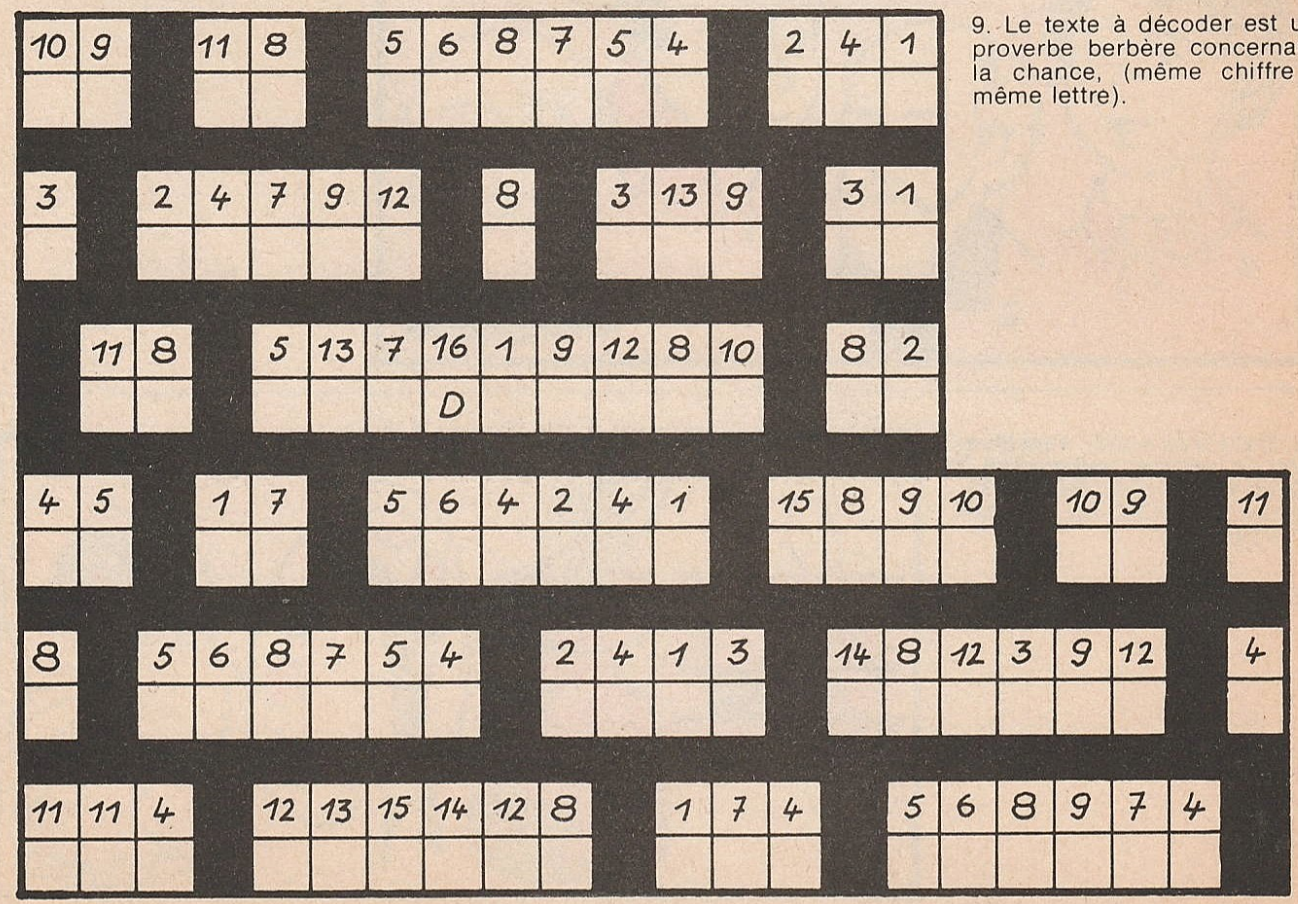
SOLUTIONS PAGE 78



7. Remplacez les lettres de la profession par des chiffres sachant que A = 1 ; B = 2 ; C = 3 etc... Additionnez ces chiffres et multipliez le nombre obtenu par le N° du portrait de «l'enfant» célèbre.

8. Ce nombre peut compléter une des opérations suivantes. Laquelle ? Les lettres inscrites à la place des chiffres forment la clé du code.

A B C × 1 8 1 6 7 3 3 2	4 5 6 7 + E F H 4 7 4 1	4 1 × 4 I J L
2 0 3 + 1 6 9 M N O	1 1 1 × P R S 1 1 5 4 4	9 0 1 2 + T U V 9 3 2 4



9. Le texte à décoder est un proverbe berbère concernant la chance, (même chiffre = même lettre).

SOLUTIONS PAGE 78

JOKER

ADRESSE :
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
TÉLÉPHONE :
548.49.95 et 548.46.02
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS
Les abonnements partent du 1er de chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ
1 an : 66 F

SUISSE
1 an : 48 FS

BELGIQUE
1 an : 600 FB

CANADA
1 an : 15 $
Autres pays : 79 FF
OU S'ABONNER ?
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS
FLEURUS, 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE
Tél. 026-2-36-03
FLEURUS - PRESSE
Avenue de la Gare 50
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY
C.C.P. Fleurus-Presse 19-5705 SION

BELGIQUE
DIPRECA
17, rue de l'Hopital 6060 GILLY
C.C.P. DIPRECA 10611-01

CANADA
André PERRAULT
1700, rue des Cascades,
St HYACINTHE
QUÉBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :
FLEURUS-PRESSE INTERNATIONAL
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :
Michel NORMAND
Comité de Direction :
Pierre JOLLY - Louis GABEN - David JULIEN - Guy DUPUY - Janine COLS.
Rédacteur en Chef :
Marie-Madeleine DUBREUIL
Mise en pages :
Odile GANGLOFF
Fabrication :
C. GÉREAU
Publicité : Publicat S.A.R.L.
30, boulevard Poissonnière
75002 PARIS
Téléphone : 231.32.84
B. MARGERIE

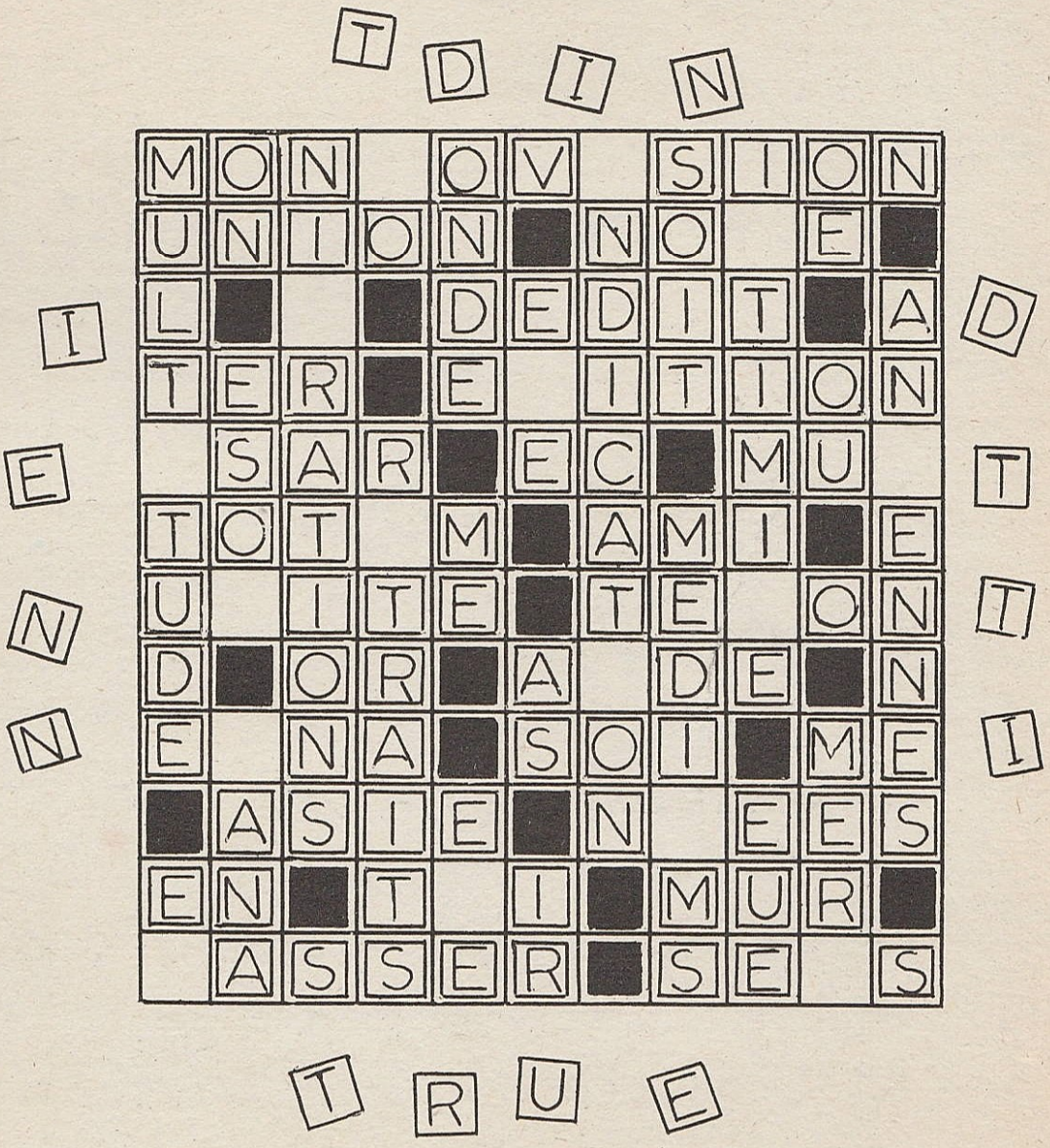
Publication au Ministère de la Justice à la date de mise en vente. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en Italie par Intergrafica Cologno Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la dernière bande adresse et 2 F en timbres poste français ou coupon reponse.

Diffusion NMPP,
U.N.I.D.E.
9, Rue d'Alexandrie
75002 PARIS
Tél. 508.01.90 Poste 05

La grille inachevée

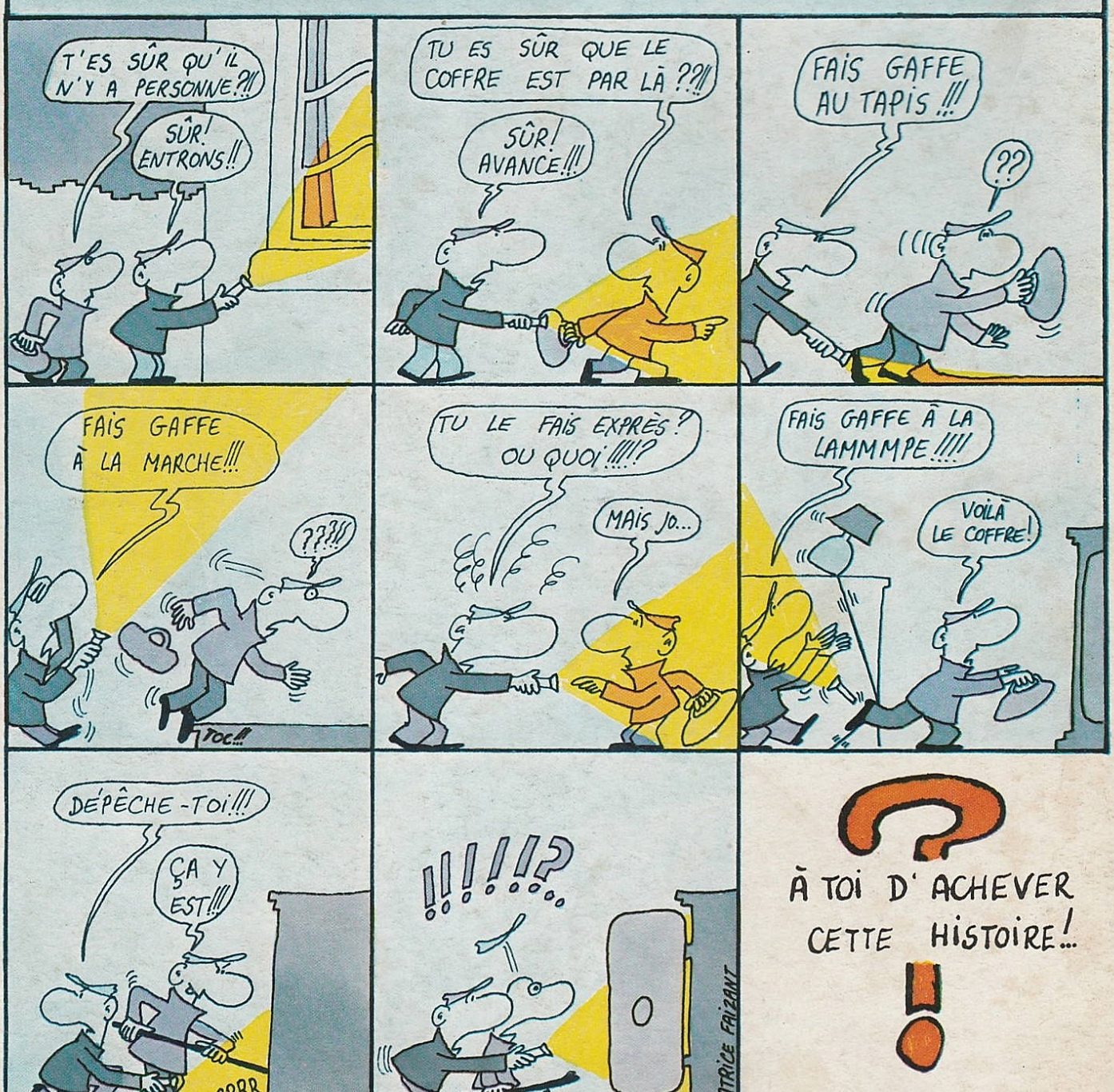
L'auteur de cette grille de mots croisés n'a pas eu le temps de la terminer. Pour la compléter, vous avez des lettres et des carrés noirs, mais pas de définitions !
C'est original, n'est-ce pas. A vous de placer les lettres et les carrés noirs aux bons endroits pour terminer les mots déjà commencés.



SOLUTION - Horizontalement : Mondovision - Union ; none - Dédit - Ter ; édition - Tsar ; EC ; mut - Totem ; ami - Unité ; têton - Or ; aide - Enna ; soi ; me - Asie ; nuées - En ; tri ; mur - Tasser ; sées.

LE PETIT HYSTERE

Voilà une bien curieuse histoire, elle n'a pas de fin ! Ou plutôt si, elle en a une, mais c'est à toi de l'imaginer, de la dessiner et de nous l'envoyer.
Nous publierons dans un prochain numéro de JOKER les meilleures «FINS» que nous aurons reçues, avec les noms de leurs auteurs, bien sûr !
Fais ton dessin sur du papier blanc dans un carré de 6 cm de côté.



Imprimé en Italie - Intergrafica Milan - Directeur de la publication: Michel NORMAND - Commission Paritaire n° 56 823